

f 9,95/199 Bfr.

Onafhankelijk tijdschrift  
over de wereld van CD-i



FILMS • MUZIEK • GAMES • SPECIAL INTEREST • KINDEREN

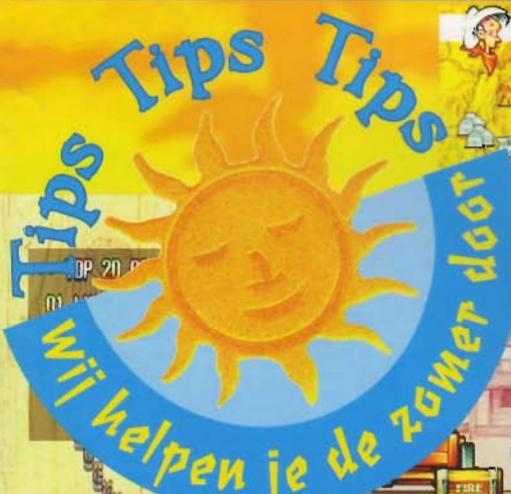
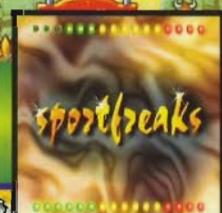


**Lucky Luke**

**Tosca**  
Een rebelse opera



**Sportfreaks**  
Uw quizmaster: CD-i!



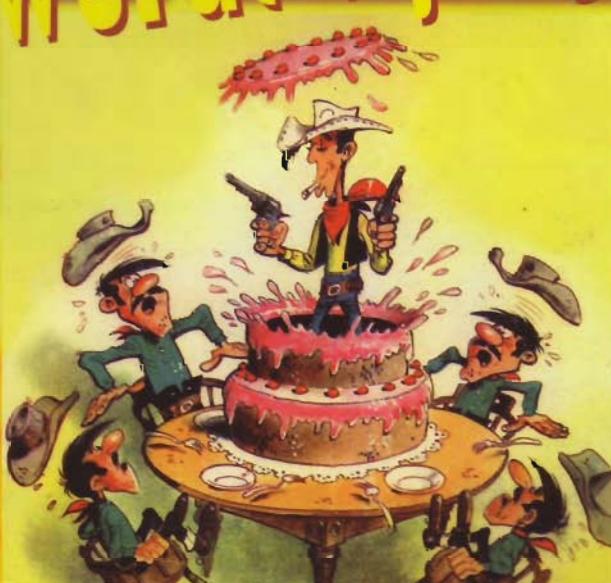
## CRIME PATROL

Die pet past  
iedereen!

**LUCKY LUKE**



# LUCKY LUKE een cowboy wordt vijftig



0 7

8 7 10966 009987

Pijlsnel  
scherpste

naar het  
beeld.



Let's make things better.

**HI-FI  
TURBO DRIVE  
VIDEO  
RECODER**

De Philips HiFi Turbo Drive is 's werelds snelste videorecorder. Maar er is nog meer... Studio Picture Control verbetert beelden op uw oudste banden. Direct Record zoekt zelf het kanaal op waar u naar kijkt en begint op te nemen. Alles in "full-stereo" natuurlijk. Uw Philips HiFi Turbo Drive is niet alleen 's werelds snelste videorecorder - wij denken dat ie ook 's werelds beste is. Bel voor meer informatie de Philips Consumentenlijn: 06-8406 (20 cent per minuut).

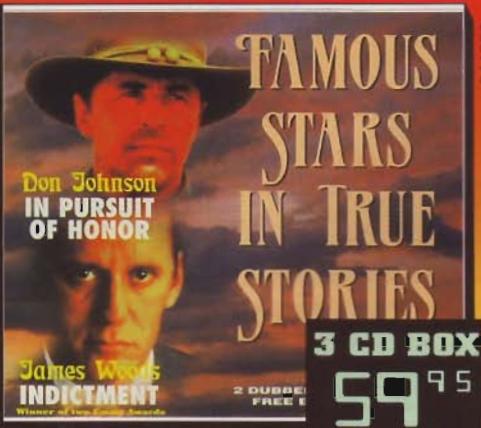


**TURBO  
DRIVE**  
Philipscdi.com

**PHILIPS**

# CD-i AANBIEDINGEN BIJ FREE RECORD SHOP

CD-i



## FAMOUS STARS IN TRUE STORIES

### ■ IN PURSUIT OF HONOR

Het spannende verhaal over 5 moedige officieren in Arizona, die weigeren de gruwelijke bevelen van MacArthur op te volgen.

Met Don Johnson en Craig Sheffer.

### ■ INDICTMENT DUBBEL VIDEO CD'S

Een van de meest buitengewone strafrechtzaken uit de Amerikaanse geschiedenis is nu verfilmd. Het verhaal over de kindermishandeling bij de familie McMartin. Met James Woods en Mercedes Ruehl.

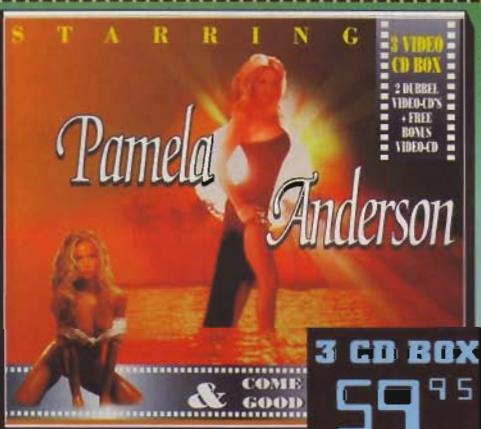
### ■ GRATIS BONUS VIDEO CD



**free record shop**  
SIMPLY THE BEST

10.- KORTING

CD-i



## PAMELA ANDERSON

### ■ GOOD COP BAD COP

Verhaal over de explosieve strijd tussen twee cops. Met Baywatch-ster Pamela Anderson, David Keith en Robert Hays.

DUBBEL VIDEO CD'S

### ■ COME DIE WITH ME

Prive detective Mike Hammer (Rob Estes) krijgt de opdracht van de sexy jonge vrouw Trinity om haar vader op te sporen. Zijn mooie assistente Velda (Pamela Anderson) probeert de verliefde Mike op het rechte pad te houden.

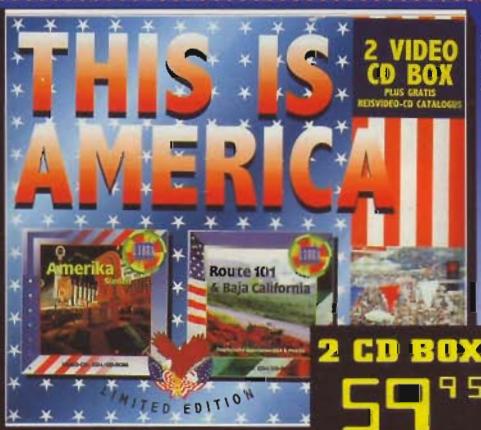
### ■ GRATIS BONUS VIDEO CD



**free record shop**  
SIMPLY THE BEST

10.- KORTING

CD-i



## THIS IS AMERICA

### ■ AMERIKA STEDEN

Deze video-reis neemt u mee naar één van de meest fascinerende landen ter wereld: Amerika. U bezoekt steden als New York, San Francisco, Los Angeles, Las Vegas, etc.

### ■ ROUTE 101 & BAJA CALIFORNIA

Langs de Amerikaanse westkust loopt route 101, één van Amerika's meest fascinerende wegen. Deze begint in het Noorden -in Seattle- en loopt door tot Los Angeles.

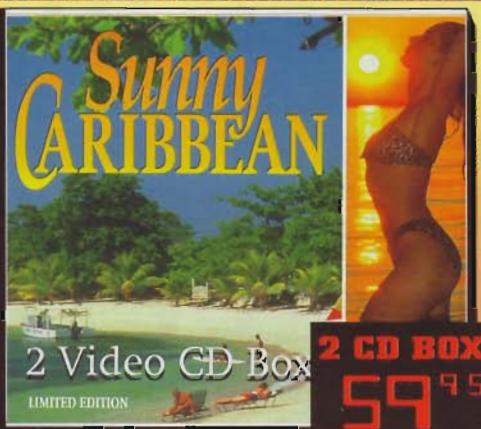
### ■ GRATIS REISVIDEO-CD CATALOGUS



**free record shop**  
SIMPLY THE BEST

10.- KORTING

CD-i



## SUNNY CARIBBEAN

### ■ CARAIBISCHE ANTILLEN

De Kleine Antillen (Curaçao, Aruba, Barbados en Antigua) hebben precies dat wat liefhebbers van exotische oorden graag zien: witte zandstranden, kristalheldere zee en een droog en zonnig klimaat. Een ware ontdekkingsreis.

### ■ FLORIDA & CARIBBEAN SPECIAL

Een ontdekkingsreis naar de "Sunshine State" en de Caraïbische Antillen. Van een luxueuze omgeving zoals Palm Beach naar de rustieke en romantische stranden van de Antillen. Een waar genot.



**free record shop**  
SIMPLY THE BEST

10.- KORTING

Deze kortingsbonnen zijn geldig t/m 28 september '96. Niet inwisselbaar voor contanten. Niet in combinatie met andere acties en/of aanbiedingen. Maximaal 1 bon per aankoop.

ER SPEELT ZICH HEEL WAT AF IN DE WINKELS VAN FREE RECORD SHOP

PhilipsCDI.com

# INHOUD

## Redactieel

Wij geven u een maandje vrijaf. Om iets voor uzelf te doen. Lekker op vakantie, een tropisch zwemparadijs bezoeken, een rondje IJsselmeer racefietsen of een keertje bungeejumpen, deltavliegen of skydive. Gewoon een lekkere frisse neus halen dus. Beetje te heftig? We hebben tevens een aantal (pret)parken met CD-i naast elkaar gezet en die zijn een bezoekje meer dan waard.

Ook onze lezers die thuis blijven, kunnen deze zomer weer even vooruit met dit nummer. Onder het mom 'help de vastzitters de zomer door' hebben we voor de spelletjesfreaks extra veel Tips & Trucs en in de inmiddels vertrouwde rubriek over Internet zijn een aantal virtuele uitjes op een rijtje gezet. Houd de telefoonkosten wel een beetje in de gaten, de eerste Internet-verslaafde is al opgenomen, zo lazen wij in de krant.

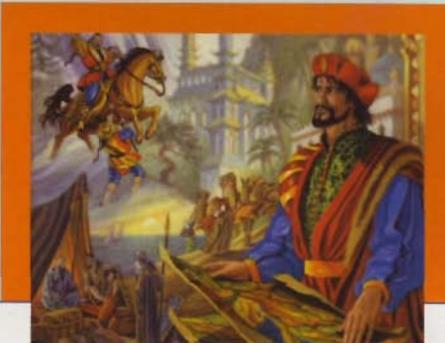
Tussen al het tennis-, wielren- en Olympisch spektakel door, kunnen de beste stuurlii achter de TV het toestel ook nog gebruiken om de sportkennis te testen met de CD-i-quiz Sportfreaks. Met de regels van dit spel hebben wij in ieder geval absoluut geen moeite.

Wij gaan er in ieder geval een heerlijk maandje tussenuit. We nemen een portable CD-i-speler, een lading schijfjes en de uitkomst van ons lezersonderzoek mee naar het strand en gaan lekker sudderen.

Tot in september en dat de fles (factor 24) maar rond mogen gaan!

Sybrand Frietema de Vries

SF



# 12

## MARCO POLO

Enkele maanden geleden gaf onze spelredacteur al een college geschiedenis over de ontdekkingsreizen van Marco Polo. Wij vonden het nu tijd dat hij de daad bij het hoge woord voegde en we zonden hem op een niet geheel ongevaarlijke handelsmissie naar het Azië van de 13e eeuw.



# 20

## LETTERGREEP

Woordspelletjes blijven altijd populair. Vroeger was het scrabble aan de keukentafel, tegenwoordig Het Rad van Fortuin op de TV en binnenkort spelen we Lettergreep op CD-i. De redactie piekerde, peinst en puzzelde vanzelfsprekend gezellig een spelletje mee.

Het volgende nummer van CD-i Magazine verschijnt 6 september.

CD-i

Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, Telefoon redactie: 023-5360160 Telefax: 023-5359627 E-mail: cdi@hub.nl

**REDACTIE EN MEDEWERKERS:** Sybrand Frietema de Vries (Hoofdredactie), Foeke Collet (Eindredactie), Sieds de Boer, Mark Friederichs, Rom Helweg, René Janssen, Lennie Pardoel, Leen Seuren, Rob Smit, Femke de Vries. **VORMGEVING:** Ernst Bernson (Art Director), Carola Hoff, Margo Witte, Joachim Mahn, Jan Willem Bijl. **FOTOGRAFIE:** Hans van Dormolen.

**REDACTIESECRETARIAAT:** Wilma Boekel. **TRAFFIC:** Saskia van Holk. **MARKETING:** Babette Molenaar. **BOEKHOUDING:** Esther Boekel, Dennis Tol. **UITGEVER:** Wouter Hendrikse. **DIRECTIE:** A.W. Elfers, J.C. Nusselder. **ABONNEMENTEN:** CD-i Magazine, Postbus 22855, 1100 DJ Amsterdam Zuid-Oost, Telefoon: 06-8212252 (20 cent per minuut). CD-i Magazine komt 11 maal per jaar uit. Een jaarabonnement kan op elk gewenst moment ingaan en wordt automatisch verlengd, tenzij u het abonnement schriftelijk opzegt, uiterlijk twee maanden voor de vervaldatum. **ADVERTENTIES:** Retra PubliciteitsService, Sander Retra, Marlou den Drijver, Postbus 333, 2040 AH Zandvoort, Telefoon: 023-5718480, Telefax: 023-5716002. Advertenties kunnen zonder opgaaf van redenen geweigerd worden. **PREPRESS EN DRUK:** Nederlands Drukkerij Bedrijf, Zoeterwoude. **DISTRIBUTIE NEDERLAND:** BetaPress, Gilze.

**DISTRIBUTIE BELGIË:** ImaPress.

CD-i Magazine is een uitgave van het Haarlems Uitgeef Bedrijf B.V.



Zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever mag niets uit deze uitgave op enigerlei wijze worden overgenomen.

# 22

## SPORTFREAKS

Een balletje trappen op Wembley, service-volley op Wimbledon, fijn een stukje fietsen in Frankrijk en het Olympisch vuur in Atlanta: de sportfreaks komen deze zomer ruimschoots aan bod. Maar hoe zit het eigenlijk met onze parate kennis van de sport? Deze van TV bekende sportquiz is nu ook te spelen op CD-i.



# 24

## STRIPSPECIAL

Lucky Luke is dit jaar 50 geworden en wij mochten op zijn feestje komen. Onder de gasten ontdekten wij onder andere Kuifje, Robbedoes, de Flintstones, de Jetsons, Snoopy, Asterix & Obelix en enkele bekende Manga-coryfeeën. Wij maakten van de gelegenheid gebruik om deze striphelden op CD-i en Video CD aan de tand te voelen.



# 46

## MUZIEK

Het muziekaanbod is deze maand weer zeer divers. Operaliefhebbers kunnen hun hart ophalen met het spectaculaire meesterwerk Tosca van Giacomo Puccini, oudgediende Bryan Adams rokt (zoals we van hem gewend zijn) vrolijk door en met 'The Best of' van ex Police-frontman Sting kan het natuurlijk helemaal niet mis.

# 56

## INTERNET

De zomer is in aantocht en weer of geen weer, op Internet is er altijd wat te doen. Wij schuimden het Net af en bezochten een keur aan musea, pretparken en steden in Nederland en België, zodat jullie voldoende virtuele bagage hebben om de zomer door te komen. Alvast een prettige vakantie en vergeet je toetsenbord niet!

## INHOUD KORT

**BRIEVEN**  
pagina 6

**NIEUWS**  
pagina 8

**SERVICEPAGINA**  
pagina 10

**MARCO POLO**  
pagina 12

**SECRET MISSION**  
pagina 15

**CRIME PATROL**  
pagina 18

**LETTERGEEP**  
pagina 20

**SPORTFREAKS**  
pagina 22

**STRIPSPECIAL**  
pagina 24

**FLASHBACK JUNGLEGIDS**  
pagina 30

**TIPS & TRUCS**  
pagina 32

**IN THE WILD**  
pagina 28

**VAKANTIEPARKEN**  
pagina 43

**MUZIEK**  
pagina 46

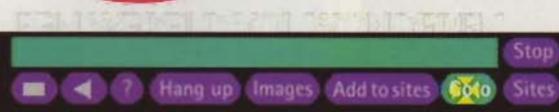
**KINDERSPEL**  
pagina 50

**FILMS**  
pagina 53

**INTERNET**  
pagina 56

**PROFESSIONEEL**  
pagina 62

**DE CD-I-SPELER VAN...**  
pagina 66



# brieven

## cdi@hub.nl weet meer

Dat Internet op CD-i aanslaat, is intussen meer dan duidelijk en zowel de elektronische als de gewone postbus zitten boordevol met 'Internet-brieven'. Op deze plek is er ruimte voor vragen over de elektronische snelweg op CD-i. Blijf mailen en schrijven!

### Tips & Trucs

Als abonnee van het eerste uur (eerste blad) kijk ik elke keer reikhalzend uit naar het volgende nummer. Hoewel ik nog nooit naar welke redactie of welk blad dan ook een brief heb gestuurd, heb ik nu besloten dat maar wel eens te doen. De rubriek *Tips & Trucs* wordt door mij bijzonder gewaardeerd evenals de *Previews*. Als verwoed liefhebber van adventures worden alle pagina's van *Tips & Trucs* bewaard want ook ik loop regelmatig vast. In de rubriek wordt meestal een oplossing van een klein gedeelte gegeven. Je moet geluk hebben als dat net het stukje is waar jij vastzit. Is het niet mogelijk om (desnoods in gedeelten) een totaaloplossing van een adventure te plaatsen? Tevens hoop ik dat *The 11th Hour* (de opvolger van het fantastische spel *The 7th Guest*) snel op CD-i verschijnt, want dit is zonder twijfel een groots programma.

R.A. de Graaf, Wilnis

We kunnen zonder twijfel een heel blad vullen met oplossingen voor adventures en andere spellen, maar helaas is onze ruimte voor *Tips & Trucs* beperkt. Daarom kiezen we vooral voor specifieke vragen en problemen van mensen die in een spel vastzitten. En het moet voor de spelers natuurlijk wel een beetje pittig blijven. 'Eerst zelf proberen', blijft het motto. Zo zijn we (vooral met vrij nieuwe spellen) af en toe een beetje karig met de informatie en vertellen we niet meteen hoe het allemaal in elkaar zit. Maar zit je vast: schrijf of e-mail dan een briefje en je komt beslist aan de beurt. Om je toch een beetje tegemoet te komen hebben we deze maand het tweede deel van de *Flashback Junglegids*, waarin dit spel uitgebreid wordt beschreven. En in verband met de lange zomer hebben we

deze maand maar liefst 6 pagina's (!) *Tips & Trucs*. Da's toch niet slecht? En wat *The 11th Hour* betreft: we hopen met je mee!

### Snel racen!

Sinds bijna een jaar ben ik een trotse bezitter van een CD-i-speler. Verder ben ik van plan binnenkort een Digital Video Cartridge aan te schaffen. Intussen heb ik al veel spellen aangeschaft, zoals *Burn:Cycle*, *Voyeur*, *Escape from Cybercity*, *Earth Command*, *Lingo* en *Sargon Chess*. Over deze producten ben ik zeer tevreden, maar het verbaast me dat er geen goed racespel is voor CD-i. Dus nu vraag ik waarom jullie geen goed Formule 1 spel laten maken dat een beetje fatsoenlijk snel en goed getekend is, vooral omdat men weet dat Formule 1 spellen zeer goed verkopen. Ten tweede wil ik erop wijzen dat op sommige hoesjes van spellen niet vermeld staat of je een Cartridge nodig hebt om het te kunnen afspeLEN. Ik hoop dat jullie snel antwoord op deze vragen geven. Bij voorbaat dank. Maurice Magis, Aalten.



Je hebt inderdaad al wat knappe spellen in huis en je bent ook niet de enige die likkebaardend zit te wachten op een Formule 1 spel. Helaas schrijven wij alleen over CD-i's en maken we ze niet zelf, dus kunnen we niet veel doen. Misschien gaan de producenten aan de slag als onze Jos z'n bolide een keer veilig naar de finish loodst en zijn ze nu nog een beetje huiverig voor uitslaande pitsbranden, dubbele salto's en slippartijen in de grindbak. Want dit blijven natuurlijk puur prijzige geintjes. Maar wie weet proberen ze het een keer en dan hoor je het natuurlijk van ons. Het niet vermelden of je voor een spel een Digital Video Cartridge nodig hebt, is inderdaad een beetje slordig. Maar als jij er straks één hebt hoeft je je hier gelukkig niet meer druk over te maken.



## Miniatuur CD-i

Hierbij sturen wij jullie een foto waaruit blijkt dat CD-i zelfs is doorgedrongen tot het kleinste plaatsje van Nederland. Groetjes.

Betty Swart, Veldhoven

Klein maar fijn!

## WH '94

Hallo, hierbij een vraagje in de hoop dat jullie mij verder kunnen helpen of doorverwijzen. Een paar maanden geleden ging mijn CD-i-speler stuk en moest gerepareerd worden. Op zich was dit geen probleem en hij doet het weer als vanouds, maar tijdens de reparatie is het geheugen van de speler gewist. En in dit geheugen stonden de gegevens van de CD-i WK Soccer USA!

Mijn vraag is of jullie mij wellicht aan de uitslagen van de toenmalige wedstrijden kunnen helpen of een andere oplossing voor mijn probleem weten (misschien een Internet-adres waar dit nog terug te vinden is).

Groetjes en bij voorbaat dank.

T. de Bruin, Vlaardingen.

Tous les pays étrangers, à accepteront plus la poste  
Correspondance  
CARTE POS.

Na drie weken topvoetbal op het Europees Kampioenschap '96 vraag jij nog om de uitslagen van het WK '94? Hebben ze daar niet zo'n spreekwoord over mosterd voor? Nee hoor, van voetbal krijgen ook wij nooit genoeg en natuurlijk moet je alle uitslagen bij de hand hebben. Wat ons betreft kan er niet genoeg gevoetebald worden, maar er zullen beslist lezers zijn die intussen volledig murwgeschoten zijn en om een voetbal-overload te voorkomen drukken we de uitslagen maar niet af in het blad. Natuurlijk willen we de uitslagen wel naar je opsturen, maar dan moet je wel je postadres op je e-mailtje zetten! Je kunt ze natuurlijk ook zelf van Internet afhalen, het adres van het WK '94 is:

<http://www.fifa.com/wc94/results/results.html>

En voor het geval dat je de uitslagen van het net afgeronde EK '96 mocht kwijtraken, hier het Internet-adres van Euro '96:

<http://www.euro.snickers.com/Euro/euroh.html>



De redactie ontvangt veel lezersbrieven met vragen, opmerkingen, complimenten en, af en toe, gezonde kritiek. Daar zijn wij blij mee. Door die hoeveelheid is het helaas niet mogelijk alle brieven te publiceren. Onze games-redactie geeft, aan de hand van lezersbrieven, in de rubriek Tips & Trucs antwoorden op veelgestelde vragen. Vragen of opmerkingen over de abonnementen kunnen gesteld worden aan de abonnementenregistratie; adres en telefoonnummer zijn voorin het blad te vinden.

De redactie behoudt zich het recht voor brieven te selecteren en te redigeren. Blijf schrijven!

# NIEUWS...

## Internet op CD-i, nu ook in België

Welkom in CD-i Internetland, lezers uit België! Vanaf 15 juni is het *CD-i Internet-pakket* (Bfr. 7.999) in België verkrijgbaar. En meteen met een *toetsenbord* (Azerty, Bfr. 2.999). Met ingang van dit nummer zullen we speciaal voor jullie Vlaamse sites in de gaten houden. Aansluitkosten zijn Bfr. 450, abonnementenkosten zijn Bfr. 450 per maand met 2 uur gratis toegang. Voor elk uur extra betaald u Bfr. 140, naast de gebruikelijke tarieven van Belgacom. Voor meer informatie: bel de Philips CD-i Info lijn: 02/702 04 04.

## Award voor Captain Cook

De door het Nederlandse bedrijf Valkieser geproduceerde CD-i *In the Wake of Captain Cook* viel onlangs in de Verenigde Staten in de prijzen. De disc ontving een SARA (Significant Achievement Recognition Award) als beste educatieve CD-i-titel. Directeur Roderic Leigh van Valkieser Publishing: "Hiermee bewijst Valkieser opnieuw dat het zich met Nederlandse kwaliteit weet te handhaven op de dominante Amerikaanse markt."

*In the Wake of Captain Cook* is een reconstructie van de avonturen van een van de grootste ontdekkers uit de geschiedenis. "De CD-i valt op door prachtige grafische beelden en doordachte interactieve concepten." Er zijn onderhandelingen aan de gang om *In the Wake of Captain Cook* ook in Nederland op de markt te brengen, maar er is nog geen definitieve beslissing genomen. Wij houden je natuurlijk van alles op de hoogte.

## De CD-i als examinator

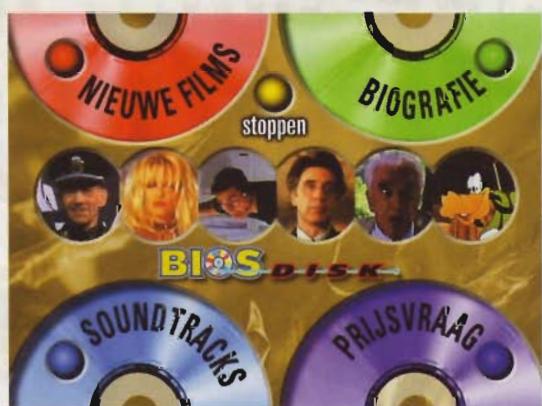
Met ingang van 1 juni zijn drie nieuwe theorie-examens ingevoerd door het CBR: voor de auto, de motor en de brommer. Dat bleek voor het CBR een mooie gelegenheid om in alle 30 examenlokalen de aloude diascermen te vervangen door CD-i-spelers en grote TV-schermen. Het CD-i-systeem brengt een aantal grote voordelen met zich mee, waarbij de flexibiliteit er uitspringt; het is nu mogelijk snel nieuwe examen-eisen in te passen. Al eerder (CD-i Magazine maart '95) berichtten wij dat rijschoolhouders de mogelijkheid hebben kandidaten te testen via een (aangepast) CD-i-systeem. Daarin is extra informatie opgenomen, zoals videobeelden van verkeerssituaties.

## Draagbare taaltrainingen

Jägers Training & Consultancy (JTC) is dealer geworden voor Philips Media met twee taaltrainers op CD-i: *Language Director* en *Business English*. Daarnaast introduceert JTC de Personal Trainer, een 'draagbaar leercentrum voor CD-i', aldus het persbericht.

## Bios Disk 3

Op de 3e *Bios Disk* komen de juni- en juli-releases van de Nederlandse bioscopen aan bod. Met 15 films waaronder *Mission Impossible* (met Tom Cruise), *From Dusk Till Dawn*, *Barb Wire* (met de inmiddels jonge moeder Pamela Anderson Lee), *Crying Freeman* (clip), *Nick of Time* (spe-

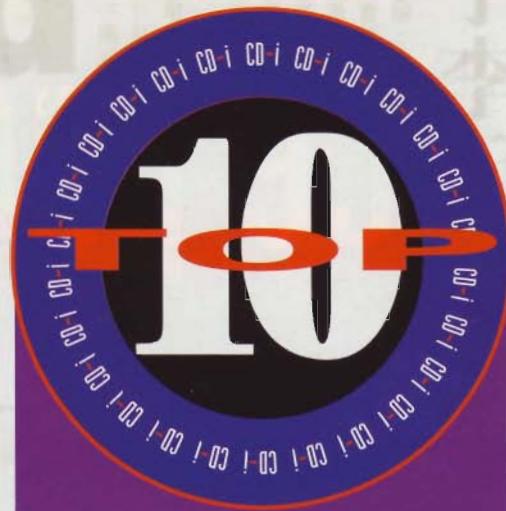


cial), *Spy Hard*, *Loch Ness* en *Richard III* (special) staat deze derde editie weer boordevol informatie over de meest recente films. Van een aantal films zijn muziekclips te zien: onder andere van good-old *Flipper* en van *Mission Impossible* (erg mooi). In totaal staat er 50 minuten video op. De Bios Disk kost f 19,95 (Bfr. 365). Informatie over de Bios Disk is via Internet verkrijgbaar bij de distributeur Cine-View Publishing via: <http://www.minervagroep.nl/cineview/biosdisk.html>

Geheime tip: de prijsvraag is simpel op te lossen als je gebruik maakt van de Internet Movie Database: <http://uk.imdb.com/Movies/search.html#title>

## EK nogmaals op Video CD

Van alle kanten komen ons Video CD's onder ogen die net voor het EK verschenen (en dus te laat voor ons vorige nummer). Onder andere: De *EK Voetbal historie 1920-1992*. Eigenlijk durven het niet meer over het EK te hebben, maar vooruit, onze indruk: een goede documentaire



met commentaar van Frank Snoeks. Van zwart/wit beelden uit het verre verleden tot de '92-versie in Zweden en met als hoogtepunt veel aandacht voor het EK van '88. Ach, dat waren nog eens tijden.

## De lezers hebben gesproken

Vorige maand berichtten wij al over het lezerskringonderzoek van CD-i Magazine, omdat we graag willen weten wat de lezers van het blad denken. De verwerking van de gegevens kostte de nodige hoofdbrekens van Babette Molenaar en Niels Schutte, want liefst 436 lezers die door ons waren aangeschreven namen de moeite om een dikke vragenlijst te beantwoorden. Onder de inzenders zijn inmiddels vijftien CD-i-pakketten verloot. De gelukkigen zijn:

G.A.J. Roest, Amsterdam

M. Bosma, Heerhugowaard

Ph. H. te Winkel, De Wijk

J.H. Raaijmakers, Herten

G. Cobelens, Alphen aan de Rijn

H. Pruijm, Klazienaveen

Guido Bot, Wognum

M.J. Los, Heerhugowaard

F.G. de Groot, Westerlee

H.J. Kuiper, Haarlem

R. v. Rijn, Eindhoven

H. Pinkster, Slijk Ewijk

R. Schepers, Leeuwarden

L. v. Schijndel, Nuland

N. de Wit, Zoetermeer

Hierbij willen we iedereen bedanken die mee heeft gedaan aan deze enquête.

## Kleurplaat

Omdat er nog steeds kleurplaten op de redactie binnenkomen, laten we onze kleurprijsvraag nog even doorlopen. De prijzen zullen in de maand juli naar de winnaars worden opgestuurd en hun namen verschijnen in het septembernummer van CD-i Magazine. Het heeft geen zin meer om de kleurplaat nu nog in te zenden, maar we komen snel met een nieuwe kleurwedstrijd.

## Dutch Interactive Charts

• 11 juli •

- 1 Secret Mission
- 2 Zelda's Adventure
- 3 Pac Panic
- 4 Mad Dog McCree II
- 5 Philips Interactieve Encyclopedie
- 6 Nederlands Elftal Compleet/Euro 96
- 7 Around Atlanta
- 8 Burn:Cycle
- 9 Marco Polo
- 10 World Cup Golf

© Muziek en Beeld Media

Deze CD-i Top 10 is gebaseerd op de Dutch Interactive Charts die tweewekelijks in het vaktijdschrift Muziek & Beeld wordt gepubliceerd. Deze lijst komt tot stand op basis van een groot aantal verkooppunten (boekhandels, platenzaken, videotheken, multimediatraders en computerzaken).



# Service pagina

## Een nieuwe rubriek met oude nummers

### De redactie

De redactie van CD-i Magazine is benieuwd te verne-  
men wat onze lezers vinden van het blad. Als je vragen  
of opmerkingen hebt, kun je contact opnemen met de  
redactie. Doe dit bij voorkeur schriftelijk. Stuur een  
kaartje of brief naar:

Haarlems Uitgeef Bedrijf  
t.a.v. Redactie CD-i Magazine  
Postbus 3389  
2001 DJ Haarlem

Brieven aan de games-redactie met vragen of tips over  
bepaalde spellen kunnen eveneens naar het boven-  
staande adres gestuurd worden met de vermelding  
'Tips & Trucs'.

Als je de mogelijkheid hebt om electronische post te  
versturen, dan kan je een e-mailtje sturen naar  
cdi@hub.nl

### Abonnement

CD-i Magazine komt 11 keer per jaar uit. Een jaarabon-  
nement kan elk gewenst moment ingaan en wordt  
automatisch verlengd, tenzij je het abonnement  
opzegt, uiterlijk twee maanden voor vervaldatum. Een  
jaarabonnement op CD-i Magazine kost f 69,95

(Bfr. 1399). Losse nummers kosten f 9,95 (Bfr. 199). Elke  
nieuwe abonnee krijgt een welkomstgeschenk.

Abonnementen administratie  
CD-i Magazine  
Postbus 22855  
1100 DJ Amsterdam Zuid-Oost  
Telefoon 06-8212252 (20 cent per minuut)

### Nabestellen

CD-i Magazine bestaat nu ruim anderhalf jaar. Heb je in  
de tussentijd een nummer gemist of wil je je verzame-  
ling CD-i Magazines compleet maken? Je kunt oude  
nummers nabestellen.

Op dit moment zijn alle oude CD-i Magazines nog voor-  
radig. De prijs is f 8,95 per stuk. Een complete jaargang  
(11 nummers) kost f 59,95. De porto- en verzendkosten  
zijn f 5,- per exemplaar. Voor drie of meer exemplaren  
zijn de kosten f 12,50 per zending. Een briefje met vol-  
ledig ingevulde girobetaalkaart of eurocheque kun je  
sturen naar:

Haarlems Uitgeef Bedrijf  
o.v.v. Nabestellingen CD-i Magazine  
Postbus 3389  
2001 DJ Haarlem



94-1



94-2



94-3



95-1



95-2



95-3



95-4



95-5



95-6



95-7/8



95-9



95-10



96-1



96-2



96-3



96-4



96-5



96-6



# Spectaculaire zomer-speelfilm actie

**KIES ER 2 EN BETAAL ER 1**

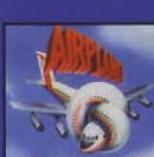
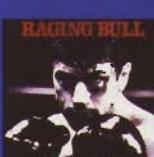
Tijdens de zomer-speelfilm actie geldt voor een groot aantal speelfilms op Video CD het motto '2 halen, 1 betalen'! Van 15 juli tot en met 15 september kunt u dus uw filmcollectie flink uitbreiden voor de helft van het geld. Dus meteen naar uw CD-i-winkel!

**2 films voor de prijs van 1!**

The Accused, Addams Family Values, Airplane, Alive, An Officer and a Gentleman, Annie Hall, Apocalypse Now, Baby Boom, Beverly Hills Cop 1/2/3, The Brady Bunch, Carrie, Chitty Chitty Bang Bang, Clear and Present Danger, Coming to America, Crocodile Dundee 2, Diamonds are Forever, Dr. No, Drop Zone, Fatal Attraction, A Fish Called Wanda, For Your Eyes Only, Forrest Gump, From Russia with Love, Ghost, Goldfinger, The Hunt for Red October, Indecent Proposal, Live and Let Die, Moonraker, Moonstruck, Naked Gun 1/2/3, Octopussy, Of Mice and Men, Patriot Games, The Pink Panther, Planes, Trains & Automobiles, Raging Bull, Rain Man, Road House, Rocky, Scrooged, Secret of Nimh, Sliver, Star Trek-serie (I-The Motion Picture, II-The Wrath of Kahn, III-The Search for Spock, IV-The Voyage Home, V-The Final Frontier, VI-The Undiscovered Country, Generations), Terms of Endearment, Thelma & Louise, Thunderball, Top Gun, The Untouchables, A View to a Kill, Wayne's World 1/2, Witness, You Only Live Twice, De Zwarte Hengst.

Vraag in de winkel naar de voorwaarden van de zomer-speelfilm actie.

Deze actie is tevens geldig in België, doch niet voor alle op deze pagina vermelde speelfilms. Informeer hiervoor bij uw CD-i-dealer in België.



# Marco Polo



*Glory, wealth and adventure*

**Marco Polo is zonder twijfel een van de belangrijkste ontdekkingsreizigers uit de geschiedenis. Naar aanleiding van zijn avonturen is een CD-i gemaakt, die behalve leuk ook nog eens leerzaam is. Het programma bestaat uit een spelgedeelte en een documentatie-deel, ieder op een aparte schijf.**



## **Kubilai Khan**

Marco Polo was een Venetiaanse koopman annex ontdekkingsreiziger, die leefde van circa 1254 tot 1324. In 1271 reisde hij samen met zijn vader en zijn zoon naar de Mongoolse keizer Kubilai Khan. Vervolgens verbleef hij jarenlang in China, waarna hij in 1292 terugkeerde naar het Westen. In het jaar 1298 zette hij (intussen in de gevangenis van Genua) zijn belevissen op papier en op dat boek is deze CD-i gebaseerd.

*René Janssen*



## **Avontuurlijke kooplieden**

Marco Polo begint met een intro, waarin we te horen krijgen hoe de situatie er voorstaat in dit deel van de wereld. Het is het midden van de dertiende eeuw en het leger van de Kruisvaarders wordt in het Heilige Land fel bestreden door de Arabieren. Deze worden op hun beurt echter bedreigd door een nieuw gevaar: de vanuit China oprukkende Mongolen onder aanvoering van Kubilai Khan. Een alliantie tussen het Westen en de Mongolen kan dan ook een gevaarlijke bedreiging vormen voor de Arabische heerschappij. Er is echter één probleem: er heeft nog nooit een Westerling voet gezet in China en niemand lijkt genegeen daar mee te beginnen. Je weet tenslotte maar nooit wat daar voor vreemde volkeren leven. Gelukkig zijn er ook nog avontuurlijke kooplieden zoals Marco Polo, die wel handel zien in een trip naar Azië. En dus trekt hij erop.



uit om contact te leggen met de Kubilai Khan. Nou speel je in dit spel niet de rol van Marco Polo. Wel moet je net als Marco Polo proberen zoveel mogelijk rijkdom te vergaren door te handelen in goud, wapens en edelstenen. Als raadsman van de Kubilai Khan (de Mongoolse keizer) of als boodschapper van de Paus voer je bovendien delicate missies uit. Intriges en samenzweringen zijn dan ook niet van de lucht.

### Rijk en beroemd worden

De *Marco Polo* CD-i is een combinatie van adventure, strategie en (handels)simulatie. Tegelijkertijd leren spelers ook nog het een en ander over de geschiedenis van die periode. De geschreven teksten in het spel zijn rechtstreeks vertaald uit het 13e eeuwse Frans, uit een boek van Marco Polo zelf. In het spel reis je als een middeleeuwse handelaar door Azië. Niet alleen krijg je te maken met allerlei onbekende volkeren met hun specifieke gebruiken, je moet ook nog eens voldoende winst maken om te kunnen overleven. Het doel van het spel is namelijk tweeledig: rijk en beroemd worden. Deze doelen zijn trouwens onderling uitwisselbaar. Je wint het spel dus als je in één van de doelstellingen slaagt. Om met het eerste deel van je opdracht te beginnen: je start het avontuur met een bescheiden reissom van 600 Saggi (de lokale valuta). Daarmee moet je koopwaar inslaan voor de laagst mogelijke prijs, om het vervolgens weer te verkopen tegen een zo aantrekkelijk mogelijk bedrag. Meestal koop je producten rechtstreeks in het dorpje waar ze geproduceerd worden, om ze vervolgens in een grote stad te verkopen, waar dergelijke koopwaar niet bestaat. Beroemd worden is een stuk moeilijker dan rijk worden. In het begin ben je een complete nobody. Al snel ontmoet je echter vooraanstaande personen uit die tijd, naast een aantal figuren die ook niet zoveel in de melk te brokkelen hebben. Beide partijen vertrouwen je missies toe, de ene belangrijker dan de andere. Als je een missie succesvol weet te voltooien, betekent dat meer aanzien en een betere reputatie dan voorheen.

### Ruim dertig missies

In het hoofdmenu kun je een nieuw spel starten, een bewaard spel laden of een losse missie uitvoeren. Het laatste is ideaal als je niet zoveel tijd hebt. Je speelt dan slechts een van de ruim dertig missies in het spel. De missies zijn onderverdeeld in vier moeilijkheidsgraden: eenvoudig, gemiddeld, moeilijk en zeer moeilijk. Je kunt het spel altijd pauzeren, waarna je een aantal opties kunt kiezen: het raadplegen van een logboek, een samenvatting van je aankopen, een overzicht van de missies waar je mee bezig bent (je kunt met meerdere missies tegelijk bezig zijn!),

het opslaan van een spel (maximaal vier spellen kunnen worden opgeslagen) of opnieuw starten. Het logboek bevat zes opties. Je kunt op dit scherm bijvoorbeeld kijken hoeveel geld je nog hebt (de hoeveelheid geld is onder andere bepalend voor je eindscore in het spel). Verder kun je de sterkte aflezen van je escorte, je faam (beide worden omschreven in termen als 'onbekend' of 'berucht') en dergelijke. Ook het totale gewicht dat je karavaan meezeult staat aangegeven, net als de hoeveelheid voedsel en de gemiddelde waarde van de koopwaar. Het inkopenoverzicht bestaat uit een samenvatting van de negen laatste inkopen die je gedaan hebt.

### Maximaal vier spelers

Bij de start van een nieuw spel kies je eerst het aantal spelers (maximaal vier). Vervolgens het aantal speelweken (maximaal 310), zodat je kunt kiezen uit een lang of een relatief kort spel. Eén seizoen bestaat uit dertien speelweken of beurten. Iedere speelbeurt kost ongeveer een minuut speeltijd per speler, dus een compleet spel van 310 weken met vier spelers kost flink wat uren. Na het maken

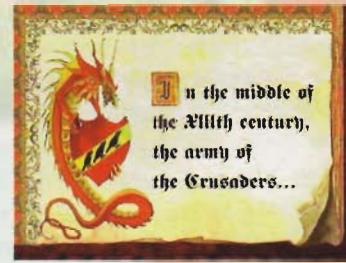


van deze keuzen dienen de spelers een naam te kiezen uit het beschikbare aanbod van Venetiaanse kooplieden. Marco Polo zelf kan niet gekozen worden, maar wel ene Antonio, Giovanni, Niccolò of Stefano. De laatste beslissing die je moet nemen voordat het spel echt begint, is de startplaats. Er kan gekozen worden uit vijf steden, die alle beschreven staan in Marco Polo's boek: Layas, Karakum, Tolbonur, Ondorsum en Quinsai. Het meest natuurlijke startpunt is overigens Layas, de stad waar de familie Polo ook aan de reis begon. Bij het spel wordt een klein kaartje meegeleverd, met daarop ruim zestig locaties verspreid over het Verre Oosten. Handig als naslagwerk.



### Karavanserai

Stel dat we beginnen in Layas. Er verschijnt dan een scherm, met daarop een tweetal kamelen, met op de achtergrond een aantal huizen. Op dit scherm kunnen we





een aantal opties kiezen, zoals de karavanserai (het karavaankamp), naar een andere plaats reizen of het stadscentrum bezoeken. De bedoeling van het spel is namelijk met een karavaan (de benaming voor een groep mensen en kamelen die door de woestijn trekt) van stad naar stad te reizen. Helemaal rechts onderin het scherm kunnen we klikken op de optie 'End of Week', waarmee de beurt overgaat naar de volgende speler. In het stadscentrum doe je inkopen en ontmoet je eventueel andere personen. Soms hebben die een missie voor je, die je al dan niet kunt aannemen. In de karavanserai kun je je karavaan samenstellen, voedsel inslaan, kamelen, paarden of dragers kopen, een escorte regelen (hoe meer manschappen hoe veiliger je reist, maar het kost wel geld en voedsel) en je strategie bepalen.

### Handjeklap

In het stadscentrum kun je zoals gezegd in- en verkopen, waarbij je kunt kiezen uit verschillende soorten handelswaar: kruiden, stoffen, kunst, wapens, metalen en edelstenen. Na het aanklikken van een categorie krijg je een nieuw scherm te zien, met daarop weer de keus uit een aantal specifieke producten. Let hier uiteraard goed op de prijzen en op de beschikbaarheid van bepaalde producten in sommige steden en dorpen. Sommige producten zijn namelijk niet overal verkrijgbaar. Dat betekent uiteraard wel dat je er een hoop geld voor kunt krijgen als je ze ergens anders kunt inkopen! Regelmatig aantekeningen maken is dus aan te raden en de handleiding bevat daarvoor een aantal handige voorgedrukte pagina's. Zodra je iets wilt kopen of verkopen, verschijnt het onderhandelings-scherm. Hierop kun je zowel de prijs als het aantal goederen instellen, waarna meestal een tegenbod volgt. Na het nodige handjeklap kun je vervolgens een deal sluiten, die hopelijk gunstig voor je uitpakt.

### Wie het eerst komt...

Als je iemand ontmoet in de stad, wordt een interactieve film afgespeeld. Af en toe wordt je een vraag gesteld, waarop je kunt antwoorden met JA of NEE. Afhankelijk van je antwoorden loopt de ontmoeting wel of niet gunstig voor je af. In totaal zijn er ruim dertig missies, die uitgedeeld worden door tien personen. Een van de eerste personen die een missie voor je heeft is Acre, de Pauselijke Legaat, die drie missies weg te geven heeft. Missies kunnen bijvoorbeeld bestaan uit het halen van een bepaald voorwerp, of het uitvoeren van een bepaalde taak (iemand waarschuwen bijvoorbeeld). Missies komen slechts eenmaal voor per spel. Zodra een van de spelers dus een bepaalde missie is toevertrouwd, kan een andere speler niet langer dezelfde missie krijgen. Wie het eerst komt, wie het eerst maalt dus zogezegd.

### Dragers inhuren

Na het doen van de inkopen en het eventueel aanvaarden van een missie, kun je nog niet meteen vertrekken. Eerst moet je namelijk in de karavanserai nog dragers inhuren (plus eventueel paarden, kamelen of zelfs een wagen), een gewapend escorte, voedsel inslaan en je strategie bepalen.

Vooral het meenemen van voldoende voedsel is een eenvoudige beslissing. Neem niet teveel mee, want dat gaat ten koste van je opslagcapaciteit voor de handelswaar. Maar koop vooral ook niet te voorzichtig in, want je hele gezelschap moet natuurlijk wel voldoende te eten krijgen. Ook een goed escorte is belangrijk, want onderweg wachten vele gevaren. Je kunt kiezen uit lansiers (het goedkoopst), boogschutters (handig voor gevechten op afstand) en ridders (duur, maar hun geld meer dan waard). De strategiebepaling is evenzeer van groot belang. Je kunt nog zo'n groot escorte meenemen, als je strategie niet klopt, hakken je vijanden je zo de pan in. Op het strategiescherm kun je via een soort dominostenen je manschappen, dragers en eventuele wagens plaatsen en wel op een zo verstandig mogelijke manier.

### Hoogste score

Na het bepalen van de strategie kun je eindelijk op weg. Een lokale kaart toont de regio waarin je je bevindt. Om naar een andere stad te reizen, is het voldoende om erop te klikken. Sommige steden blijken gewoon te ver weg te zijn om naar toe te reizen, en dat wordt dan aangegeven. Al reizend, handelend en missies uitvoerend zul je merken dat de 310 weken die je maximaal kunt spelen zo omvliegen. Aan het eind van die periode (zes jaar!), wint de speler met de hoogste score. Wanneer alleen gespeeld wordt, speel je in feite tegen jezelf in een poging een zo hoog mogelijke score te behalen.



### Conclusie

*Marco Polo* is een verrassend leuke CD-i. Verrassend vooral omdat het spel in eerste instantie enigszins saai lijkt. Een beetje in- en verkopen, wat klikken op kaarten en dat uren achter elkaar. Gelukkig blijkt er onder het oppervlak veel meer te beleven te zijn. Er moeten namelijk ook nog eens allerlei strategische beslissingen worden genomen en natuurlijk zijn er talloze missies om uit te voeren. Tel daarbij op dat er met vier spelers tegelijk kan worden gespeeld, en *Marco Polo* blijkt opeens een heel aardige combinatie van spel en educatie. Al spelende steek je er ook nog wat van op, al is het alleen al vanwege de meegeleverde documentatie-disc. Hierop vind je een uitgebreide database met gegevens over *Marco Polo* en het Azië uit die periode. Interessant, maar het spel spelen is natuurlijk nog leuker.

**Marco Polo**

Nederlands Ondertitel  
f 89,95  
Philips Media

# Spion verdwaalt in koude oorlog

## Secret Mission

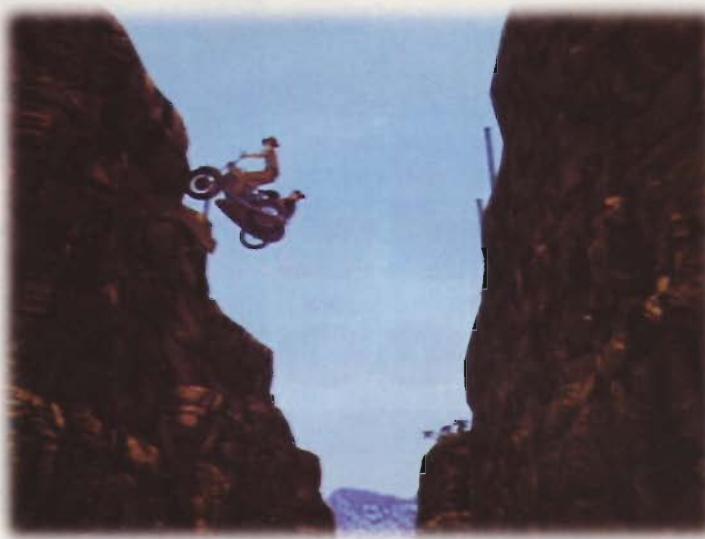
Toen we *Secret Mission* enkele maanden geleden voor het eerst onder ogen kregen, waren we meteen behoorlijk onder de indruk van dit adventure. Jammer alleen dat het nog een hele vroege (Engelstalige) versie van het spel was, zonder handleiding. Daar is inmiddels gelukkig verandering in gekomen, want het definitieve spel ligt nu in de winkel. *Secret Mission* is bovendien vertaald in het Nederlands. De handleiding is Nederlandstalig en de Engels gesproken teksten in het spel zelf worden als je dat wilt in het Nederlands ondertiteld. Je snapt het al, we zijn nu nog meer onder de indruk.

René Janssen



### Opalia

Plaats van handeling is het landje Opalia. Nou heb je daar waarschijnlijk nog nooit van gehoord, maar het schijnt dus in Indo-China (Azië) te liggen. *Secret Mission* speelt zich overigens af in de jaren vijftig, of moeten we zeggen de woelige jaren vijftig? We zitten middenin de Koude Oorlog. De Russen en Amerikanen vechten achter de schermen verwoed om de heerschappij in dit deel van de wereld. Opalia vormt daarbij een strategisch bijzonder belangrijk land en het wemelt er dan ook van de spionnen en informant. Bovendien zijn guerillatroepen onder leiding van de slinkse minister-president Vishaka bezig de koning van Opalia ten val te brengen. Eén agent, die zich duidelijk bekwaam toonde dan zijn collega's, slaagde erin de datum van de geplande staatsgreep te achterhalen: de Nationale Feestdag. Voordat hij de precieze informatie echter door kan spelen aan zijn geheime dienst, wordt hij vermoord. Zijn opvolger in Opalia is een Jef en dat is degene in wiens huid de speler mag kruipen. En om het meteen maar even heel dramatisch te brengen: het lot van Opalia bevindt zich in jouw handen! Je belangrijkste opdracht is het bemachtigen van belangrijke documenten die verband houden met de coup. Er is alleen één probleem: je weet niet meer wie je bent, wat je in Opalia doet en aan wiens kant je eigenlijk staat.



## Dubbelagent

In de intro van dit adventure zien we de aanleiding daar toe. Een vliegtuigje landt op een verlaten landingsbaan. Een man (Jef dus) stapt uit en wordt direct neergeslagen door een plaatselijke inwoner. Die wordt op zijn beurt weer neergeschoten door iemand die verder buiten beeld

blijft, maar later een Russische agent blijkt te zijn. De volgende dag word je wakker in een hotelkamer. Door de klap op je hoofd heb je echter je geheugen verloren en werkelijk geen idee meer wie je bent. Nadat je even hebt rondgelopen in je kamer, gaat plotseling de telefoon. Het is de receptionist van het hotel, die je mededeelt dat in de lobby iemand op je staat te wachten. Een heel

aantrekkelijk iemand nog wel, zegt hij er licht hijgend bij. De vrouw blijkt een Russische geheim agente te zijn, die je uitlegt dat *jij* een dubbelagent bent. Officieel ben je een Amerikaanse geheim agent, maar intussen werk je ook voor de Russen. Althans, dat zegt ze, maar zelf weet je je daar niets van te herinneren. Nou ja, als zij het zegt, zal het wel kloppen. Of niet soms?

## Besturing

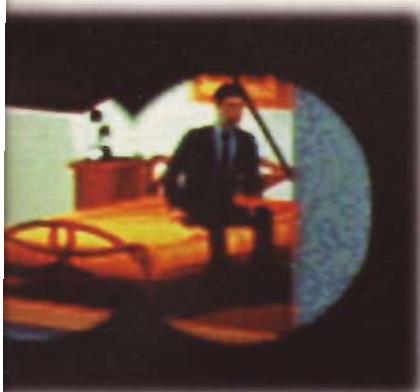
Voordat je nu volledig in het avontuur stort, moeten we misschien eerst even uitleggen hoe *Secret Mission* precies in elkaar zit. Het is zoals gezegd een adventure, en wel van het grafische soort. Je hoeft dus geen ingewikkelde commando's in te typen en dergelijke. Je bestuurt Jef gewoon met de afstandsbediening, muis, trackball of Touchpad. Als je een voorwerp tegenkomt dat je kunt gebruiken of bekijken, verschijnt een icoontje in beeld. Vervolgens kun je met actietoets 1 de handeling verrichten die het best bij de situatie past. Als je bijvoorbeeld naar de telefoon loopt op het moment dat die overgaat, pak je de hoorn op met een druk op knop 1. En als je voor een deur staat en op die knop drukt, open je de deur. Actieknop 2 wordt gebruikt om een menu op te roepen.

Dat menu bestaat uit een aantal icoenen, die ieder voor een bepaalde handeling staan. Met de cursortoetsen kun je voor- en achteruit door de icoenen, net zolang totdat de gewenste icoon bereikt is. Vervolgens klik je op actieknop 1 om die handeling uit te voeren.

## Mogelijke antwoorden

Het icoonen-overzicht in de handleiding klopt helaas niet en dat is een beetje verwarring. De plaatjes zijn namelijk precies één plaats opgeschoven, zodat naast ieder plaatje de verkeerde tekst staat. Slordig! Het mond-icoon gebruik je in ieder geval om te praten met figuren die je tegenkomt in het spel. Meestal krijg je dan op het scherm de keus uit een aantal mogelijke antwoorden. Welk antwoord je aan iemand geeft, kan van groot belang zijn voor het verdere verloop van het spel. Denk dus goed na of je iemand bijvoorbeeld vriendelijk te woord staat of hem/haar direct begint uit te kafferen. Het oog-icoon wordt gebruikt om een voorwerp of personage nader onder de loep te nemen en een beschrijving ervan te krijgen. Een hand die een kluisdeur opent staat voor het openen of sluiten van deuren, kluizen enveloppen en dergelijke. Een hand-icoon gebruik je voor het oppakken van voorwerpen die je nodig hebt om een probleem op te lossen of een handeling te verrichten. Het hand met kubus-icoon wordt gebruikt om iemand een voorwerp of geld te geven (in *Opalia* is het vrij gebruikelijk om iemand om te kopen als je iets van hem of haar nodig hebt). Het icoon met de hand plus tang staat voor het gebruiken van voorwerpen die je tijdens je avonturen hebt verzameld. Het laatste icoon (een CD-i-schijfje) gebruik je om naar een keuzemenu te gaan. Hier kun je diverse opties instellen (zoals het in- of uitschakelen van de ondertiteling). Met de Opslaan-optie kun je het spel waarmee je bezig bent opslaan in het interne geheugen van de CD-i-speler. Je kunt maximaal vier spellen opslaan, zolang er tenminste ruimte is in het geheugen. Met Laden kun je uiteraard weer een eerder bewaard spel verder spelen.





### Flesje chloroform

Een van de kenmerken van een goed adventure (en *Secret Mission* mag daar zeker toe gerekend worden) is het slim gebruikmaken van voorwerpen. *Secret Mission* gaat daarin nog wat verder, want soms moet je verschillende voorwerpen combineren om een bepaalde handeling te kunnen verrichten. Het is dan ook verstandig om ieder voorwerp dat je tegenkomt mee te nemen in je inventaris (in de vorm van de ruime zakken van een rimboejack). Je weet immers nooit wanneer het je van pas komt. Verder is het van belang om altijd wat geld op zak te hebben. Bij de start van het spel heb je trouwens al 200 dollar, dus dat is een mooie start. In de hotelkamer kun je meteen een aantal voorwerpen vinden, zoals een asbak, een flesje chloroform en een handdoek. Klinkt niet bepaald spannend hè, maar al snel zul je blij zijn dat je ze in je zak hebt gestoken. Op een gegeven moment word je namelijk aangevallen door een cobra. Zodra je bij deze slang in de buurt komt, zie je in de inventaris een icoon met een cobra. Je kunt de brilslang natuurlijk beter niet oppakken, maar je kunt wel een ander voorwerp uit je inventaris gebruiken om iets tegen het dier uit te richten. De handdoek namelijk! Klik eerst op actietoets 2 en zorg dat je de handdoek op het scherm hebt. Zorg vervolgens dat je het icoon om een voorwerp te gebruiken op het scherm hebt en keer terug naar de inventaris. De handdoek heeft nu de cobra vervangen (maar de slang is er nog steeds!). Je hebt nu echter het 'gebruik'-icoon, de cobra en de handdoek in de inventaris. Nu alleen nog even klikken op actietoets 1 en je ziet op het scherm hoe Jef de cobra afdekt met de handdoek. Overigens, voordat je de hotelkamer verlaat, is het verstandig om even wat aandacht te besteden aan de schilderijen aan de muur. Dat komt je later nog goed van pas. Het is maar dat je het weet.



### Riksja-rijder

Enmaal buiten het hotel word je begroet door een riksja-rijder, die aanbiedt je ergens naar toe te rijden. Je kunt nu kiezen uit het hotel (heeft niet zoveel zin, want daar ben je al), het paleis en het huis van een dokter Stone. Het adres van die dokter heb je van de Russische agenten gekregen en zij vertelde je dat hij gespecialiseerd is in geheugenverlies. De riksja-rijder voert je echter heel ergens anders naar toe. Je komt namelijk terecht in een park, waar je wordt opgewacht door je Amerikaanse contactpersoon Coyote. Deze vertelt je dat de documenten over de staatsgreep zich ergens in het paleis bevinden. Bovendien waarschuwt hij je dat Vishaka beschikt over een geheim leger van Thugnats (een barbaarse stam waar generaal Vishaka ook van afstamt). Plotseling trekt een voorbij wandelende monnik een pistool en probeert je te vermoorden. Gelukkig word je nog net op tijd gered door Coyote, die de monnik doodschiet. In diens zakken vind je een vreemde munt met een draak erop. En dat is het begin van een lang avontuur, waarin je je voor heel wat problemen geplaatst zult zien.

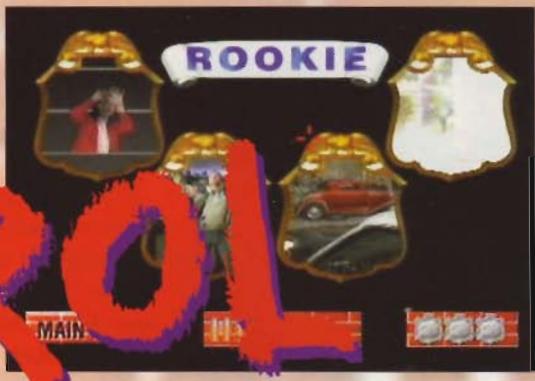
### Conclusie

*Secret Mission* is een fantastisch adventure. Niet alleen omdat het Nederlandstalig is en de graphics zo mooi zijn (de karakters zien er bijna levensrecht uit en bewegen heel fraai, zij het wel wat langzaam). Nee, ook de verhaallijn is van uitstekende kwaliteit. De puzzels die je moet oplossen zijn soms niet eenvoudig, maar zitten wel altijd logisch in elkaar. Je komt er dus wel uit, al zal het af en toe wat moeite kosten. Pen en papier bij de hand houden en regelmatig spellen bewaren vormen de sleutel tot het succes.

#### Secret Mission

Nederlands  
ondertiteld  
f 79,95 Bfr. 1.499  
Philips Media

# CRIME PATROL



De koude oorlog is voorbij, dus de Peacekeeper kunnen we weer voor andere doelen gebruiken! En zoals iedere CD-i-liefhebber betaamt hebben we allemaal onze eigen Colt 45: de Peacekeeper. Hij werkt alleen indien aan een CD-i-speler gekoppeld en doet geen mens kwaad. Op het beeldscherm echter is deze 'vredebewaarder' een zeer effectief wapen tegen alles wat slecht is. Naast onder andere de welbekende Mad Dog McCree is er nu ook de Shoot 'm Up CD-i Crime Patrol. Dirty Harry is back, maar nu vóór de beeldbuis.

Rom Helweg



I k moet heel eerlijk toegeven dat ik niet zo van de schieterige ben. Op de enkele keren na dat ik voor mijn vriendinnetje op de kermis een knuffelbeer bij elkaar moest knallen heb ik nog nooit een wapen in de hand gehad. Behalve in het geval van een bloeddorstige mug heb ik nog nooit de behoefte gehad om iemand van het leven te beroven. Zelfs mijn dienstplicht heb ik gelukkig niet hoeven te vervullen. Waarom is het dan dat die Shoot 'm Up games toch mijn aandacht hebben? Heeft dan werkelijk iedereen een duistere wens om een reddende ridder op een wit paard te zijn met in zijn hand een blinkend Excalibur? Misschien wel, maar zolang je nog steeds spierpijn krijgt van je armen op het beeldscherm gericht houden is er volgens mij niets aan de hand.

## Briefing Room

*Crime Patrol* is een spel zoals je in iedere Arcade-hal tegenkomt. Gewapend met de blauwe CD-i Peacekeeper wordt je gerecruiteerd als nieuw lid bij de Amerikaanse politie. Je komt terecht in de Briefing Room, waar alle facetten van je missie worden uitgelegd. Als eerste is het handig om je pis-

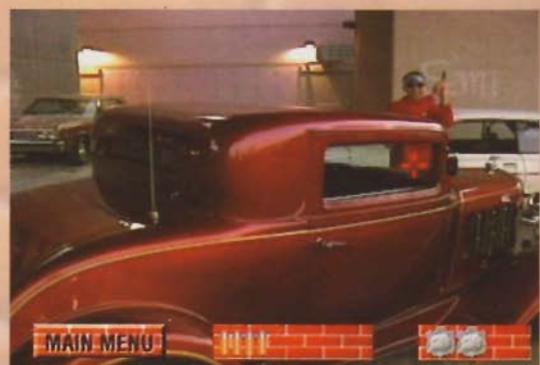
tool te 'calibreren'. Op ieder moment in het spel kun je terugkeren naar dit hoofdscherm om dat opnieuw te doen. Je zult namelijk vanzelf merken dat de Peacekeeper een beetje gaat trillen in het scherm. Wanneer je alle instructies hebt opgevolgd, kun je aan de slag. Je schiet de deur open en daar sta je dan met je pistool.

## Rookie

Natuurlijk kom je als groentje de straat op. Eenmaal aangekomen krijg je vier missies waaruit je kunt kiezen. De eerste is een trainingsmuurtje om je pistool op leeg te schieten. Even op het vakje met de kogels richten en je magazijn is weer geladen. Wanneer we voor de volgende missie kiezen, komen we terecht in een crisissituatie in een kantoorgebouw. Je partner, zo'n dametje dat je niet zonder handschoenen aan moet pakken, schreewt "Freeze", maar niemand luistert. De camera leidt je door het gebouw en uit de vreemdste hoeken en gaten springen gewapende boeven op je af. Als je snel genoeg bent, neem je de slechterik te grazen voordat hij dat bij jou doet.

## Erger dan doodgaan

Deze 'virtuele' spelletjes zijn natuurlijk behoorlijk realistisch, maar als je net overhoop geschoten bent, voel je



gelukkig niets. Hoewel, soms ben ik liever dood dan dat ik mijn partner hoor zeggen: "You're lost, partner!" Ik kan die arrogante toon niet uitstaan, dus begin je weer opnieuw. Gelukkig is iedere missie onderverdeeld in verschillende stadia, waardoor je niet helemaal terug hoeft naar het begin van de missie. Maar denk nou niet dat je alle boeven uit je hoofd kunt leren, iedere keer krijg je weer ander uitschot voor je loop.

## Under Cover

Wanneer je alle Rookie-missies hebt volbracht, kom je op het volgende level. Je wordt welkom als Under Cover agent, en dat brengt nogal wat extra moeilijkheden met zich mee. Je kunt niet zomaar op iedereen schieten die voor je ogen komt. Er zijn ook onschuldige voorbijgangers. Zelfs de meest ongure types kunnen ongewapend zijn en je wordt direct bestraft wanneer je je kogels op hen laat dansen. Aan de andere kant moet je ook oppassen voor de boeven die je net hebt neergelegd. Het kan best zijn dat hun laatste sprankje levenslust nog net genoeg is om de trekker van hun machinegeweer over te halen.

## SWAT

Na het doorlopen van de Under Cover-missies kom je terecht in het SWAT. Een team dat in lastige operaties de arrestaties moet uitvoeren. Arrestatie? "You have the right to remain DEAD. You have NO right to choose a coffin. A coffin will be appointed to you." Je krijgt dan ook te maken met internationale terroristen, diefstal van radioactief materiaal en ga zo maar door. Het wordt steeds moeilijker om de boeven neer te knallen. Soms hoor je ergens het geratel van een Kalashnikov en ben je 'dood' zonder dat je weet wie het gedaan heeft.

## Delta Force

Als kroon op je werk mag je dan tot slot bij de Delta Force. Als een ware Lee Marvin in zijn gelijknamige film baan je je een weg door bezette kerncentrales, gegijzelde vliegtuigen en geheime drugsfabrieken om de wereld te verlossen van de grote misdaad. De stunts van de tegenstanders worden steeds spectaculairder en de schietafstand wordt steeds groter, dus nu komt het op mikken aan.

## Dodental

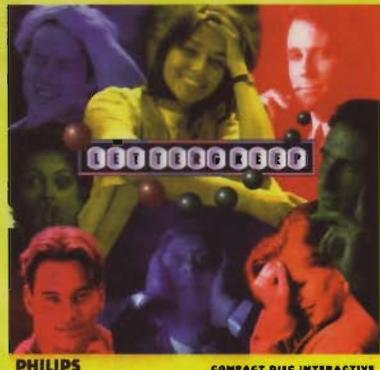
Het dodental op CD-i begint nu drastische vormen aan te nemen. Gelukkig zijn het voornamelijk boeven die vallen en zijn ze gewoon weer springlevend wanneer je de CD-i opnieuw opstart. Wanneer je de laatste keer het spel niet helemaal hebt uitgespeeld, kun je het saven, om er een volgende keer weer lustig op los te schieten van de plek waar je gebleven was.

## Moeilijkheidsgraad

Het enige waar ik nog niet helemaal uit ben, is de moeilijkheidsgraad die je aangeboden krijgt in de Briefing-room. Toen ik na een paar uurtjes knallen eindelijk klaar was met de makkelijkste, dacht ik eens leuk met het volgende level te beginnen, maar dat was hetzelfde. Misschien kwam dat wel omdat ik bij de eerste poging meteen mijn drie 'levens' kwijt was. En ik maar denken dat roken slecht voor de gezondheid was.

**PRACTICE**  
 000  
**Crime Patrol**  
 Engels  
 DVC nodig  
 Peacekeeper  
 aanbevolen  
 f 99,95  
 Philips Media

LET-TERG-REEP



PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

Woordspelletjes zijn in. Kijk maar eens naar de enorme hoeveelheid woordspelletjes op televisie. Elke dag kun je wel naar een aantal varianten kijken waarbij je je hersenen aan het werk kunt zetten. Lingo, Tien voor Taal, Boggle en zo kan ik nog wel een tijdje doorgaan. Van het razend populaire *Lingo* verscheen al eerder een CD-i die nu in veel huiskamers in Nederland in de CD-i-speler zit. *Let-terg-reep* (nee, geen typefout) is een nieuw spel waarbij deelnemers er alles aan zullen doen om de hoogste score te behalen en zo hun familieleden af te troeven.

Mark Frie-de-richs

# Let

## Laat werken, die hersencelletjes



**H**et valt echt niet mee - vind ik - en zo'n zin als hier zul je dan ook niet vaak zien. Denk je van wel? Dan hoor ik het graag van je! De voorstaande drie zinnen bestaan namelijk uitsluitend uit woorden van slechts één lettergrep. Dit is een belangrijk kenmerk van het nieuwe spel *Let-terg-reep* (nee, het is geen fout, zo heet het echt). Hier is het namelijk de bedoeling om nieuwe woorden samen te stellen uit losse lettergropen. Je kunt dit met vier spelers spelen, waardoor het een echt gezelschapsspel voor thuis voor de buis is.

### Glo-baal

Zoals ik al gezegd heb, is het doel om met gegeven woorden (of klanken) van slechts één lettergrep nieuwe woorden te maken. Voor elke geslaagde combinatie krijg je

punten. Als je een woord probeert te vormen dat door de strenge jury op het glimmende schijfje niet goedgekeurd wordt, worden er punten afgetrokken. De speler die op het einde de meeste punten heeft verzameld mag zich winnaar noemen. Bovendien mag de gelukkige de finaleronde spelen, waarbij de rest alleen mag toekijken (en voorzeggen natuurlijk).

### In de-tail

Het spel bestaat uit vier ronden, maar je kunt zelf kiezen of je alle ronden achter elkaar of één van de vier afzonderlijk wilt spelen. Elke ronde bestaat weer uit vier ronden. Kun je het nog volgen? Goed, dan gaan we door. In de eerste ronde tref je elke beurt drie éénlettergrepige woorden aan. In ronde twee, drie en vier komt daar telkens één





# -terg-reep

éénlettergripig woord bij, zodat je de vierde ronde speelt met zes woorden van één lettergrip. Het aantal mogelijke combinaties wordt hierdoor uiteraard veel groter. De bedenktijd die je per beurt hebt, kun je vantevoren instellen op onbeperkt, 15, 30, 45 of 60 seconden. Per beurt moet je ook nog kiezen hoeveel punten je inzet. Je kunt hierbij kiezen tussen 10, 25, 50 of 100 punten. Elke inzet kan uiteraard maar één keer per ronde gebruikt worden. De score van een nieuw gemaakt woord wordt als volgt berekend: het aantal letters van de gebruikte éénlettergripige woorden wordt met elkaar vermenigvuldigd en de uitkomst hiervan wordt weer vermenigvuldigd met de inzet. Maar als een woord niet bestaat, worden de punten afgetrokken. Het kan wel eens voorkomen dat een woord op meerdere manieren gemaakt kan worden, wat ook weer punten oplevert. Ook kun je bonuspunten verdienen, en wel door twee lettergripen samen te voegen tot een éénlettergripig woord. Als je bijvoorbeeld 'te' en 'en' samenvoegt, krijg je 'teen', waardoor de inzet 25 keer bij de score wordt opgeteld. De punten die in de finaleronde behaald worden, zijn bepalend of je in de Top 10 terechtkomt of niet. Als je tot hier alles hebt kunnen volgen, heb je wat mij betreft al een aantal punten verdient. Het lijkt misschien ingewikkelder dan het in werkelijkheid is. Als je eenmaal aan de gang bent, gaat alles vanzelf.

## Wil-ma te-gen Mark

Wilma, de redactiesecretaresse, dacht dat ze het wel kon opnemen tegen een doorgewinterd spelredacteur als ik. Gewapend met de afstandbediening begonnen we aan

het spel, waarbij ik al snel doorhad dat ik op een eerlijke manier geen partij voor haar was. Dan maar de trukendoos opengegooid!

Ik kon er echt niets aan doen dat ik als zij aan de beurt was altijd even voor haar langs moest. En wie heeft ooit van een woord als 'endend' gehoord, dat door de jury op schijf gewoon als bestaand werd gezien? Dit zal wel te wijten zijn aan het feit dat ik een voorlopige versie van het spel gekregen had en je mag er dan ook vanuit gaan dat de definitieve versie alleen bestaande woorden accepteert. (Nee Mark, dit ligt niet aan de testversie. Daar is niks mis mee en 'endend' is een prima Nederlands woord. Je hebt gewoon verloren. Red.)

Maar ja, geldige woorden als 'hervormden' en 'lasteren' zorgden ervoor dat ik wel erg ver achterbleef. Toen hielp alleen nog maar het knopje 'on/off' op de afstandbediening van de TV en toen ze me daarna ook nog van vals spelen beschuldigde, was voor mij de maat vol. Een spelredacteur heeft ook zo zijn grenzen.

## Con-clu-sie

Let-terg-reep is een spel dat net als Lingo leuk is om te spelen en bovendien nog leerzaam ook. Het is gewoon leuk om te proberen zoveel mogelijk punten te behalen, maar als je met meer personen speelt (natuurlijk op de ouderwetse zondagmiddag) wordt het echt een uitdaging. Lukt het je om de hoogste plaats in de Top 10 te veroveren?



**Lettergrip**  
Nederlands  
f 69,95  
Philips Media

# PREVIEWS

De sportfanaten konden de afgelopen tijd hun hart ophalen met het duo Spaan en Vermeegen. Hun programma *Sportfreaks* was een van de weinige sportquizen die ons land kende. Spaan en Vermeegen leidden beiden een team waarin ze elkaar de loef af probeerden te steken samen met een bekende sport(st)er. Dat wilde nog wel eens tot hilarische situaties leiden. Natuurlijk zaten de beste stuurlui gewoon in hun luie stoel voor de buis. Binnenkort wordt het tijd dat ook zij hun kennis over de sport uit deze eeuw gaan testen met een gloednieuwe CD-i: *Sportfreaks*.

**E**n jaar of vijftien terug begon het duo Henk Spaan en Harry Vermeegen met de serie *Pisa*. Een satirisch programma dat in het begin het niveau van Koot en Bie leek te evenaren. Al snel werd onder het Veronica-regime de humor wat platter met *Het Dienstmeisje* en *De Boerderie*. Dat was even leuk, maar al gauw kreeg het duo door dat hun kracht op een ander vlak lag: de sport. Henk Spaan was als columnist en radiopresentator al geroemd om zijn kennis en spitsvondigheid op het gebied van voetbal. Harry Vermeegen was als voetbalverslaggever al een tijd een verademing naast mensen als Heinze Bakker (wie niet, overigens).

Rom Helweg

## Voetbalpoëet Spaan

Henk Spaan was de thuisbasis. Met zijn voetbalpoëzie wist hij op onnavolgbare wijze een speler in het zonnetje te zetten. Als serieuze tegenpool van Harry wist hij zich toch te ontpoppen als voetbalkenner bij uitstek. Misschien kwam dat wel doordat hij ooit eens een proefwedstrijd heeft gespeeld voor DWS, waar hij een professionele carrière wilde beginnen, maar in het niet viel bij de andere knapen. Dan maar voetbalprofessor worden. En met succes.

# Sportfreaks op CD-i



## Nieuwe Koeien

Toen zij het programma *Nieuwe Koeien* aan het publiek presenteerden klonk er een zucht van verlichting door sportland. De nieuwe grazers van de grasmat werden in dit voetbalprogramma op een unieke wijze onder de loep genomen. Harry was de razende reporter die de meest intieme geheimen uit de monden van Louis van Gaal, Patrick Kluivert, Willem van Hanegem of zelfs uit zijn Truus kreeg. Werd er een kindje geboren in de voetbalselectie, wie komt er naar je toe? Dat is Harry met zijn knuffelkoe. Meesterlijk.

## Sportfreaks

Wanneer de voetballers een zomerslaap hielden, bracht het tweetal de serie *Sportfreaks* op de TV. In deze serie lieten Spaan en Vermeegen zien dat ze niet alleen verstand hadden van voetbal, maar onderlegd waren op het hele vlak van de sport. Het programma had een wat minder ludieke opzet, maar toch was het een genot om naar te kijken en zelf ook een beetje mee te denken over de sportvragen. Ze hadden gasten uit de nationale sportwereld, variërend van Hans van Breukelen tot Ed de Goey, van Jan Wouters tot Willem Kieft. Als kleine jongens met een speeltje zaten ze elkaar dan de loef af te steken in een razend vermakelijke quiz.

## Dolle boel?

De CD-i *Sportfreaks* zoals wij hem hebben gezien is een dupliaat van de CD-i die in de show werd gebruikt. Althans, zonder de spelers en zonder de presentator (hoe-heet-ie-ook-weer-hij-van-GTST). Wanneer we eerst de regels bekijken lijkt het een dolle boel te gaan wor-



den. Eerst drie Bacardi Cola nemen, de grappen van Harry negeren, vooral zelf nog wat regels erbij bedenken, kortom; de voorrechten van een proefversie van de CD-i. De quiz op zich is een stuk serieuzer.

### Gokautomaat

Net als in het TV-programma verschijnen de categorieën van de vragen op een soort van gokautomaat. De eerste rol geeft de sport aan, de tweede rol geeft een jaartal aan en de derde rol geeft een land aan. Ik vraag me af of de rollen wel aselect draaien, want volgens mij zou een combinatie van skiën/Engeland/1940 niet echt kunnen. Maar goed, laat dat de pret niet bederven. Er blijven nog genoeg combinaties over.

sport komen ze bij voetbal terecht. De vader van ruiter Harmsen was voorzitter van welke voetbalclub? Alle wegen leiden naar 's vaderlands trots.

### Trompetgeschal

In de versie zoals wij hem hebben gezien zitten nog een paar mankementen. Kinderziektes, die er hoogstwaarschijnlijk uitgehaald zullen zijn wanneer de uiteindelijke versie op de markt komt. Zo moet je wel veel lezen voordat je een antwoord kunt kiezen. Soms heb je de gegeven tijd alleen al nodig om alle mogelijkheden te lezen. Hoewel een goed antwoord behalve met punten ook met trompetgeschal wordt beloond, krijg je bij een fout antwoord niet het juiste antwoord te horen. Misschien is dat wel om bij de volgende keer dat je de vraag krijgt opnieuw voor een raadsel te staan.



### Die Twee uit elkaar

De kans om twee keer dezelfde vraag te krijgen is uiterst klein. Zo heb ik toch best een paar uurtjes met een stel vrienden zitten spelen, maar niet één keer hebben we dezelfde vraag gehad. Het is vooral leuk wanneer je het voor de lol doet. Mensen die te serieus willen winnen, krijgen namelijk altijd die onmogelijke vragen als Tafeltennis/1930/Engeland. Misschien is dat de reden geweest dat het duo Spaan en Vermeegen uit elkaar is gegaan. Of was dat gewoon omdat Harry zijn ziel heeft verkocht aan Sportnet? Niemand zal het weten. Voorlopig moeten wij het doen met onze eigen Sportfreaks. En met plezier.

### Meerkeuzevragen

Wanneer je de vraag neemt, krijg je een bepaalde tijd om de vraag te lezen en het antwoord te kiezen. Je hebt de keuze uit vier mogelijkheden, die allemaal even waarschijnlijk zijn. Helemaal als je geen sportexpert bent. Zo had ik een vraag: Motorsport/1905/Nederland; 'wat was de achternaam van de motorcoureur met de bijnaam Jumping Jack?' Geef mijn portie maar aan Marie (mijn hond). Motorsport in 1905? En dan een bijnaam? Kortom, de vragen zijn vreselijk gevarieerd en behoorlijk moeilijk. Hoe sneller je de vragen goed beantwoordt, des te meer punten krijg je.

### Alle wegen leiden naar...

Hoewel de sporten gevarieerd zijn, ligt het zwaartepunt toch bij onze nationale sporten als schaatsen, wielrennen en natuurlijk voetbal. Zelfs bij een vraag over paarde-





## Lucky Luke en andere striphelden op CD-i



### Vijftig jaar geleden

Dat er uitgerekend nu een *Lucky Luke*-spel op de markt wordt gebracht, is niet zo vreemd. Iedere stripfan weet natuurlijk dat het dit jaar precies vijftig jaar geleden is dat *Lucky Luke* het levenslicht zag. Wat misschien minder mensen weten (hoewel het voor de echte stripfans natuurlijk geen verrassing is), is dat Luke een Belgische vader heeft. De strip is namelijk bedacht door de inmiddels 72-jarige Belg Maurice de Bevere. Onder het pseudoniem Morris brengt hij nog altijd minimaal één nieuw album per jaar uit over de cowboy die sneller schiet dan zijn schaduw. Van die in 27 talen verschenen strips zijn er inmiddels al zo'n 300 miljoen verkocht! Het is trouwens sowieso een jubileumjaar voor de strip. Het is dit jaar namelijk ook precies honderd jaar geleden dat de eerste strip werd gepubliceerd (*The Yellow Kid* van Richard Outcault). Speciaal voor die gelegenheid is tot 6 oktober in het Brusselse Stripmuseum een grote expositie te zien over het werk van Maurice de Bevere.

### Historische figuren

Morris werkte van 1955 tot 1977 bij het maken van de *Lucky Luke*-strips nauw samen met scenarioschrijver René Goscinny. Toen Goscinny in dat jaar stierf, kwam aan die succesvolle samenwerking helaas een einde. Maar gelukkig betekende dat niet het einde van *Lucky Luke*. De cowboy was in TV-series te bewonderen en in 1991 werd er zelfs een speelfilm gemaakt met Terence Hill in de

# Chasin' the

**Begin juni vormde Haarlem weer het toneel van de jaarlijkse Stripdagen.**

**Alles en iedereen die ook maar iets met strips te maken heeft (tekenaars, schrijvers, uitgevers en natuurlijk vooral niet te vergeten duizenden stripliefhebbers) gaven twee dagen lang weer acte de présence. Wij waren er dit keer ook bij. Niet alleen omdat het zo lekker dichtbij was, maar ook in verband met het verschijnen van een *Lucky Luke*-spel op CD-i:**

***Chasing the Dalton Brothers.***

René Janssen

hoofdrol. Ook werden er nog altijd *Lucky Luke*-strips uitgebracht. In die strips duiken regelmatig historische figuren op, die jaren geleden ook echt het Wilde Westen onveilig maakten: Billy the Kid, Calamity Jane en Judge Roy Bean om er maar eens een paar te noemen. En natuurlijk de gebroeders Dalton, die voor het eerst een rol speelden in strip nummer 6, *Vogelvrij*. Een grappig detail is trouwens dat Morris de Daltons aan het eind van dat verhaal liet sterven. Een fout die hij later snel moest corrigeren, want Joe, William, Jack en de slungelige Averell waren meteen al razend populair bij de lezers. Morris loste dat echter slim op, door de neefjes van de Daltons het werk over te laten nemen.

### Niet alleen schieten

Die Daltons spelen in dit CD-i-spel een belangrijke rol. *Lucky Luke* moet namelijk stad en land afzoeken naar de weer eens uit de gevangenis ontsnapte broertjes, af en toe geholpen door de domste hond ter wereld, Rataplan. Nee, dan heeft Luke meer aan zijn trouwe vervoerder Jolly Jumper, die in sommige levels van dit spel zelfs de hoofdrol vervult. Maar daarover later meer. In tegenstelling tot wat je zou denken van een spel met een snel schietende cowboy in de hoofdrol, is *Chasing the Dalton Brothers* geen puur schiet spel. Er wordt wel in geschoten, maar dan in combinatie met de nodige platformactie. Het spel is gemaakt door SPC Vision, hetzelfde team dat verantwoordelijk was voor *The Apprentice*, en dat is duidelijk te zien aan de graphics. Grote sprites lopen en springen door kleurrijke levels, begeleid door leuke muziek en geluidseffecten. Luke 'moppert' zelfs als een echte stoere cowboy als hij geraakt wordt door een van de vele vijanden die hij tegenkomt.



## Jolly Jumper

Lucky Luke wordt van opzij bekeken terwijl hij over straat loopt of rijdt. Jawel, er wordt niet alleen gelopen in dit spel, maar ook paard gereden (op Jolly Jumper uiteraard, op wie anders?). Bovendien zijn er enkele levels die bestaan uit een achtervolgingsscène met mijnkarretjes. Er is dus een redelijke variatie in de levels. In totaal zijn het er niet minder dan vierentwintig, ruwweg onderverdeeld in de drie genoemde soorten: Luke lopend door een stad, indianendorp of ander omgeving, Luke te paard springend over allerlei hinder- nissen, en tenslotte Luke in een mijnkarretje terwijl hij een van de Daltons achtervolgt. Na ieder mijnlevel vang je (als het goed is tenminste) een van de Dalton-broertjes. Op de kaart die bij de start van het spel getoond wordt kun je dat zien, want de betreffende Dalton is dan doorgekruist. Op die kaart kun je ook zien hoeveel levels je voltooid hebt, wat voor soort levels dat waren en hoeveel je er nog moet tot het einde van het spel.

vliegen met een staaf dynamiet in z'n kluwen. Zodra je nu op de knop drukt, laat de gier het dynamiet vallen. Het gevolg is een reusachtige ontploffing die alle vijanden op het scherm in één klap doodt.

## Mijnkarretje

De afwisseling in de levels is een sterk punt van *Chasing the Dalton Brothers*. Soms loop je al schietend door een stad, terwijl je het volgende level opeens te paard aflegt. Je moet dan nog steeds schieten op allerlei geboeften, maar de nadruk ligt nu sterker op het ontwijken van obstakels. Overal liggen namelijk tonnen, stukken hout en kratten op de grond, zodat Jolly Jumper regelmatig moet springen alsof hij meedoet aan een concours hippique. Timing is hier dus heel belangrijk. En dan zijn er dus nog de levels die zich afspelen in een mijn. In iedere mijn gaat een van de Daltons op de vlucht in een mijnkarretje, gevuld met staven goud. Luke gaat er achteraan, eveneens gezeten in een mijnwa-

# Daltons

## Fire Power

Zoals gezegd hebben we hier te maken met een kruising tussen een schietspel en een platformspel. Luke wordt constant belaagd door allerlei vijanden, die uit alle hoeken en gaten op hem schieten. Hij kan uiteraard ook terugschieten, al gaat dat niet bepaald sneller dan z'n schaduw. Luke lijkt soms namelijk wat traag te reageren. Da's jammer, vooral omdat het level meestal pas verder scrollt als je alle vijanden op een scherm gedood hebt. Ieder level moet bovendien ook nog eens binnen een strenge tijdslimiet worden volbracht en dat speelt je vooral op de hogere levels parten. Verder zijn in beeld je score te zien, plus een rood gekleurd hart. Hoe vaker Luke geraakt wordt, hoe zwarter dat hart wordt. Zodra het helemaal zwart is geworden, verlies je een van de vijf levens waarmee je start. Onderweg kun je allerlei bonussen vinden. Soms gewoon op straat en soms moet je eerst een krat kapot schieten met de woorden Fire Power erop. Die extra vuurkracht kan munitie zijn (kogels raken namelijk wel eens op!), maar ook een heel nieuw wapen of snelvuur. Ook kun je af en toe je energievoorraad aanvullen door fruit en dergelijke te verzamelen. Een van de beste wapens die je kunt vinden is een dynamietstaaf. Zodra je deze gevonden hebt, kun je de hulp inroepen van een gier. Deze komt over het scherm

gentje. Hij rijdt echter op een ander spoor, dat onder het spoor van de Dalton ligt. Door omhoog te schieten kan Luke de goudstaven van het Dalton-broertje van diens karretje schieten en deze vervolgens oprapen. In ieder van deze levels moet je een bepaald aantal goudstaven (eerst twintig, dan dertig en zo door) zien te veroveren. Zodra je dat gelukt is, geeft de Dalton zich over en kun je naar het volgende level.





# WIE ZEGT NIET DAT COMPUTERS NIET LEUK ZIJN ?

Wij Niet!



**Het leukste computerblad van Nederland en België Het duidelijkste computerblad van Nederland en België** **Elk nummer is voorzien van een PC CONSUMENT CD-ROM boordevol programma's** **U bespaart per jaar een kleine f 40,-/Bfr. 800 (of f 110,-/Bfr. 2200 in twee jaar)** **U krijgt fantastische welkomstgeschenken**

**WORD ABONNEE**  
en betaal voor 1 JAAR  
f 139,50 (Bfr. 2790).

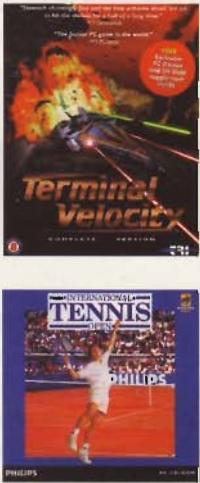
Tevens kunt u één  
van de volgende  
geschenken kiezen:



**WORD ABONNEE**

en betaal voor 2 JAAR  
f 249,- (Bfr. 4980).

**U ONTVANGT dan:**



**BETAAL IN TERMIJNEN**

**Ja,**

Ik word abonnee van PC Consument en ontvang PC Consument 10 maal per jaar en bij elk nummer een gratis CD-ROM.. Kruis 1 van de volgende geschenken aan:  Aces over Europe,  Virtuoso\*

\*Invalide wat gewenst is. Zolang de voorraad strekt.

Ik neem een abonnement op PC Consument en betaal voor 1 jaar (f 139,50 /Bfr. 2790) of voor 2 jaar (249,-/Bfr. 4980)

**Wijze van betaling:**

**NETHERLAND**

Ik heb een giro-/eurocheque bijgesloten. Machtiging gehele bedrag.

Machtiging in 2 gelijke termijnen banknummer / gironummer:

**naam**

m/v

**adres**

**postcode**

**plaats**

**telefoon**

**handtekening**

COMPUTERTIJDSCRIFT VOOR DE HELE FAMILIE

Jaargang 7 nummer 7 - Juli/Augustus 1994 - Post 27735 - NL 4100



VOOR JEEZELF BEDOELD: Automatisch, last but not least  
LOTUS APPROACH • De beste kansen voor jou  
GAMES SPECIAL • 24-35 gratis spelletjes



## Meer Striphelden

Bhalve *Lucky Luke* zijn er nog wel meer CD-i's uitgebracht die iets met strips te maken hebben. *Kuifje*, *Robbedoes*, *de Flintstones*, *Peanuts*, *Asterix & Obelix* en *de Smurfen*; ze zijn allemaal terug te vinden op CD-i of Video CD. We zetten ze even op een rijtje.



### Robbedoes

Samen met zijn grote vriend Kwabbernoot en de eekhoorn Spip reist *Robbedoes* de hele wereld over. Overal beleven ze spannende avonturen, waarin ze voor grote gevaren komen te staan. Deze Video CD bevat twee van die avonturen. *De Sablotron* speelt zich af in het geheimzinnige Egypte. Samen met de schurk Raspoutinekoff wil Vito Corleone het zogenaamde Kruis van Isis stelen. Het geboefte slaagt erin om een uitvinding, de Sablotron, van de Graaf van Rommelgem te stelen. Deze machine kan van steen zand maken, zodat het een peulenschil wordt om de piramide binnen te dringen waarin het Kruis van Isis zich bevindt. In *De Klokkenmaker en de Komeet* maken Robbedoes en zijn vrienden een spannende reis door de tijd. Dat doen ze samen met Aurelius, het achterneefje van de Graaf van Rommelgem. Door een foutje van Aurelius belanden ze echter in de verkeerde tijd en worden als spionnen gevangen genomen. De speelduur van deze Video CD is 52 minuten.



## Kuifje

De door tekenaar Hergé bedachte *Kuifje* is een van de beroemdste stripfiguren ter wereld. Niet overal heet hij trouwens *Kuifje*, in de meeste landen kent men hem beter als *Tin Tin*. De Video CD *De Krab met de Gulden Scharen* is echter Nederlandstalig, dus wij hebben het gewoon over *Kuifje*. Natuurlijk komen we ook Kapitein Haddock en *Kuifje*'s trouwe hondje Bobby tegen. *Kuifje* ontmoet de Kapitein trouwens voor het eerst in dit avontuur, tijdens een speurtocht naar een geheimzinnige krab. Kapitein Haddock zit behoorlijk in de problemen: hij is gevangengenomen door Allan, zijn plaatsvervangend gezagvoerder. Bovendien is hij behoorlijk aan de drank verslaafd. Voordat hij van dat drankprobleem af is geholpen, hebben we kennis kunnen maken met een fantastische collectie scheldwoorden. Duizend bommen en granaten, wat een leuke Video CD is dit voor *Kuifje*-fans. De speelduur is 40 minuten.

## Manga

Manga- of Animefilms komen met de regelmaat van de klok uit op Video CD. In Japan worden de animatiefilms Anime genoemd en de strips waar ze meestal van afgeleid zijn heten Manga. Manga betekent letterlijk 'onverantwoorde beelden'. De meeste Mangastrips en films onderscheiden zich op een aantal gebieden van normale tekenfilms. Om te beginnen door de hoeveelheid sex en/of geweld die erin voorkomt, plus door het feit dat ze vaak in een cyberpunk-achtige toekomst spelen. Bovendien hebben Manga's een geheel eigen tekenstijl, gekenmerkt door behoorlijk realistische karakters. In hun bewegingen althans, want qua uiterlijk is er vaak iets vreemds met Manga-figuurtjes aan de hand. Het zijn namelijk vrijwel altijd Japanse personen, maar dan met Westers aandoende, grote ronde ogen. De bekendste Manga's van de laatste jaren zijn *Akira*, *Street Fighter II* en het onlangs verschenen *Ghost in the Shell*.



## Akira

Akira kunnen we eigenlijk de moeder van de Manga noemen. De film speelt zich af in het jaar 2019, in de immense stad Neo-Tokio. De anarchie ligt constant op de loer en de film ademt een bedreigende cyberpunk-atmosfeer uit. In de eerste scènes zien we hoe de jonge Akira door de straten van Neo-Tokio scheurt op zijn enorme, insektachtige motor. Al snel stort hij zich in een keihard gevecht tussen rivaliserende motorbendes. Samen met zijn vrienden Kaneda en Tetsuo leeft Akira als een rebel in een hypermoderne politiestaat. Tetsuo is een door minderwaardigheidscomplexen geplaagde jongeman, die het slachtoffer wordt van psychologische experimenten van de overheid. Hij krijgt daardoor de beschikking over paranormale krachten, die hij gebruikt om zich tegen zijn 'scheppers' te keren. Akira is geschikt voor kijkers van 16 jaar en ouder, de speelduur is maar liefst twee uur.

## Street Fighter II

*Street Fighter II (The Animated Movie)* is gebaseerd op een van de bekendste videogames van de afgelopen jaren. Het vechtspel *Street Fighter II* is uitgebracht op vrijwel iedere spelcomputer. Bovendien is er een (gefloppe) *Street Fighter II* speelfilm gemaakt, zijn er strips verschenen, verzamelpaatjes, stickers en ga zo maar door. En dus ook een Manga. Ook deze film speelt zich af in de nabije toekomst, in een niet nader genoemd jaar. Wat wel duidelijk is, is dat de aardse beschaving in gevaar is. De kwaadaardige Bison voert een groep duistere machten aan. Hij is vastbesloten de lichamen en zielen van de grootste vechters ter wereld te overmeesteren, met de bedoeling ze in te zetten bij zijn kwaadaardige plannen. Er zijn slechts twee vechters die Bison kunnen dwarsbomen bij zijn plannen: Ken en Ryu. Deze legendarische meesters in de Oosterse vechtsporten gaan het ultieme gevecht aan met Bison en zijn handlangers. *Street Fighter II* is een tamelijk tamme Manga, die al geschikt is voor kijkers van twaalf jaar en ouder. Het is wel een behoorlijk lange film, met een speelduur van circa 98 minuten.

## Ghost in the Shell

*Ghost in the Shell* speelt in Newport City, in het jaar 2029. Na de Derde en Vierde Wereldoorlog wordt de aarde beheerst door een Aziatische alliantie onder aanvoering van Japan. Een sleutelrol wordt daarbij gespeeld door Sectie 9, een elite-eenheid van de Japanse veiligheidsdienst. Deze geheime dienst bestaat uit cybernetisch verbeterde agenten, zoals majoor Motoko Kusanagi. Zij kan via een aansluiting in haar achterhoofd zelfs gegevens downloaden vanaf een netwerkcomputer. Samen met haar collega Bateau en de recent tot Sectie 9 toegetreden ex-politieagent Togusa wordt ze ingezet op een eigenaardige zaak. Een geniale cybercrimineel, de Puppet Master genaamd, breekt namelijk in op de computers in het Sectie 9-netwerk. Hoe dichter Kusanagi bij de Puppet Master komt, hoe duidelijker het wordt dat deze het specifiek op haar gemunt heeft. Wanneer het spoor uiteindelijk naar Sectie 6 (een andere eenheid van de Veiligheidsdienst) leidt, beseft de Majoor



Een kracht? Wat klets je?  
Probeer je niet opzet te verliezen?



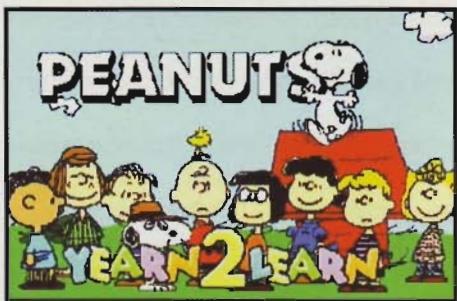
Als ik zo gewichtloos drijf,  
stel ik me voor een ander te zijn.



dat de werkelijke identiteit van haar tegenstander de kern vormt van een dodelijke politieke samenzwering. *Ghost in the Shell* duurt 79 minuten.

## Yearn 2 Learn: Peanuts

Stripfiguren worden ook gebruikt in educatieve titels zoals *Yearn 2 Learn: Peanuts*. Met in de hoofdrollen natuurlijk de bekende Peanuts-figuren Snoopy (alias de Eerste Wereldoorlog vliegheld Flying Ace), zijn vogelvriendje Woodstock en de onovertroffen Charley Brown. Via vijf spelonderdelen leren kinderen lezen, rekenen, aardrijkskunde en kleuren. De spelletjes gaan van



makkelijk naar moeilijk, dus Peanuts blijft een uitdaging. Er zijn bijvoorbeeld drie rekenspellen, waaronder een grappig bowling-spel (tel de kegels die Snoopy en Woodstock omkieperen) en een spel waarin Charlie Brown de pompoenen moet tellen die hij op een weegschaal legt. Lezen leren de kinderen via vijf klassieke Peanuts-strips, die door een echte stem worden voorgelezen. Aardrijkskundelies is er in de vorm van een soort puzzel, die op twee niveaus kan worden opgelost. Kleuren laat je tien Peanuts-plaatjes inkleuren met behulp van onder andere dertien pratende kleurpotloden en een verzameling gummetjes. Vliegpret tenslotte bestaat uit twee actiespellen waarin je reactievermogen wordt getest.



## Flintstones/Jetsons: Timewarp

Deze CD-i combineert twee stripfamilies: de *Flintstones* en de *Jetsons*. Op de een of andere manier raken deze in een 'timewarp' terecht, zodat ze in elkaars tijdperk terechtkomen. Klik op voorwerpen op het scherm en onderzoek hoe George Jetson het er van afbrengt in de prehistorie. Bekijk omgekeerd of Fred Flintstone zich staande kan houden in de verre toekomst. Het spel is opgebouwd uit diverse scènes, waarin verschillende grappige animaties verstopt zitten. Klik dus op alles waarvan je denkt dat er iets achter verstopt zit, zoals deuren, auto's of zelfs de randen van het scherm. Soms volgt alleen een korte animatie, maar er zijn ook activiteiten waar je aan mee kunt doen. *Timewarp* is dan ook een heel originele CD-i, die ergens tussen een spel en een interactieve strip in zit.



## Cartoon Carnival

*Cartoon Carnival* is een verzameling eenvoudige spelletjes, die allemaal iets te maken hebben met een Hanna Barbera-strip. Alle helden van deze beroemde tekenfilmmaatschappij maken hun opwachting, zoals *Huckleberry Hound*, *Fred Flintstone*, *Scooby Doo*, *Yogi Bear*, *Top Cat* en de *Jetsons*. Vang bijvoorbeeld ballonnen met *Fred Flintstone*, redt satellieten met de *Jetsons* en leidt *Scooby Doo* door een doolhof. Tijdens ieder spelletje verdien je een van de letters van de woorden *CARTOON CARNIVAL*. Zodra je alle letters verzameld hebt, word je beloond met een klassieke cartoon in full motion video. *Cartoon Carnival* is bedoeld voor kinderen vanaf zes jaar, maar ook oudere kinderen kunnen plezier beleven aan sommige spellen.



## Asterix: de Uitdaging van Caesar

Dit is een van de leukste CD-i-spellen, met een van de leukste stripfiguren in de hoofdrol. *De Uitdaging van Caesar* is een Ganzenbord-achtig bordspel voor 1 tot 4 spelers, dat gebaseerd is op het stripverhaal *De Ronde van Gallië*. Uiteraard nemen Asterix, Obelix en hun dorpsgenoten het weer op tegen de gehate Romeinen, die nog altijd heel Gallië in handen hebben op één klein dorpje na. De bewoners van dit dorpje zijn namelijk onoverwinnelijk dankzij een toverdrankje van Panoramix, de plaatselijke druïde. Julius Caesar daagt Asterix en Obelix uit om een reis te maken door het gehele Romeinse rijk. Om te bewijzen dat ze overal geweest zijn, moeten ze uit ieder land een souvenir meenemen. De speler die als eerste binnen de speeltijd alle souvenirs heeft teruggebracht naar het dorp, wint het spel. Om de voorwerpen te vinden, moeten echter eerst allerlei kleine spelletjes en opdrachten worden volbracht, of trivia-vragen worden beantwoord. Net als bij Ganzenbord zijn er bovendien vakjes met valkuilen, vakjes die een beurt laten 'uitrusten' en gevangenisvakjes.



## Smurfen

Ook van de *Smurfen* zijn intussen drie Video CD's met in totaal 9 avonturen verschenen. De blauwe creaties van striptekenaar Peyer zijn te bewonderen op *Het Magische Schilderij*, *De Laatste Smurfbezi* en *Mutsje af voor de Smurfen* (zie elders in dit CD-i Magazine).



## Waarschuwing:

Het lezen van het onderstaande kan bijzonder schadelijk zijn voor uw spelgenot!

Het is al weer een tijdje geleden dat we de oplossing van het eerste level van *Flashback* publiceerden. In de Tips & Trucs rubriek voegen we daar (naar aanleiding van een lezersvraag) deze maand het begin van level 2 aan toe, tot aan de start van de missies. Met deze *Flashback* Junglegids pikken we hier de draad weer op.

# Flashback Jungle

## level 2 en 3



### Vervolg level 2

**Missie 1:** Ga naar het Asia Station en neem het pakje aan van de man bij Titan Travel. Ga naar het reisbureau op het Africa Station en geef het pakje hier af.

**Missie 2:** Ga naar Restricted Area 2 en leid de VIP naar de uitgang. Eigenlijk heb je hier alleen te maken met een paar afgesloten deuren. Meestal betekent dat een kleine omweg naar een schakelaar ergens in de buurt. Door de schakelaar om te zetten, open je de afgesloten deur. Verder is er een sleutel die je moet vinden in een kamer met twee kleine, zwevende robots. Je moet iedere robot vanaf een afstandje beschieten, net zolang totdat ie vernietigd is.

**Missie 3:** Geen bijzonderheden

**Missie 4:** Ga naar de bar in America Station en praat met de klant. Baan je een weg omlaag naar de politieman buiten Restricted Area 1 en praat met hem voordat je terugkeert naar de bar. Pas op voor de plotseling verschijnende alien. Nadat je nogmaals met de klant hebt gepraat, keer je terug naar de politieman bij de Restricted Area. Dood hem en raap de sleutel op die hij laat vallen. Deze sleutel kun je gebruiken om het luik in de vloer links in de bar te openen. Ga het luik in en dood de Replicant. De beste techniek om de Replicant te bestrijden is op hem te schieten totdat hij zijn krachtveld aanzet en zich omdraait. Begin weer te schieten en herhaal dit totdat hij dood is.

**Missie 5:** Alleen timing is hier van belang. Snelheid is hier belangrijker dan je resterende schildenergie. Negeer de steen die je boven op de richel vindt als je bijna bij de Terminal bent. Zodra je bij de Terminal bent, stop je de kaart erin. Je moet dan wel rechts van het midden van de machine staan.

**Missie 6:** Ga Restricted Area 3 binnen bij het Europe Station en dood alle mutanten. Dat mag (nu je al zover bent) niet echt meer een probleem zijn.

Ga na het completeren van de missies naar het Arbeidsbureau bij het Europe Station. Praat met Jack de vervalser bij de bar in het America Station. Geef al je credits aan hem en neem de vervalste papieren aan. Ga tenslotte naar de Ticket Desk voor het Death Tower-spel bij Europe Station en overhandig hier je valse papieren.

### Level 3: Death Tower

**Deathtower level 8:** Herlaad indien nodig je schild bij de energiegenerator. Loop naar links of rechts door het level en dood alle bewakers die je tegenkomt. Op een gegeven moment zul je in het midden van het level een lift bereiken, omgeven door glas zodat je er niet bij kunt komen. Activeer de schakelaar om de liftdeur aan de andere zijde te openen. Om bij de open deur te komen, moet je je omdraaien en teruglopen door het level totdat je bij de andere kant van de lift komt. Ga de lift in en naar level 7.

**Deathtower level 7:** Ga vanaf de startpositie omhoog en links naar het volgende scherm, want soms wacht hier een bewaker op je. Activeer de schakelaar om de valdeur te openen, laat je erdoor vallen en loop verder naar links. Dood alle bewakers die je tegenkomt. Uiteindelijk kom je bij een aantal zwevende vijanden die je electrocutteren als je te dichtbij komt. Om ze te doden, ga je naar de onderkant van het scherm en wacht je totdat ze naar je toe

Conrad is net bij het arbeidsbureau geweest en is klaar om aan zijn eerste missie te beginnen. Om je geheugen even op te frissen: met het uitvoeren van die missies moet hij voldoende geld zien te verdienen om valse papieren te kopen van een Jack.

# gids

komen. Bukt dan en blijf rollen totdat je ver genoeg weg bent. Trek nu je pistool en blijf op ze schieten. Zodra ze dood zijn, activeren en openen ze de liftdeuren. Save je positie hier en pak de lift naar level 6.

**Deathtower level 6:** Ga vanaf de startpositie naar rechts het volgende scherm op. Hier kun je een schakelaar activeren om de toegangsdeuren naar de lift naar level 5 te openen. Dat lukt je nu echter niet, dus ga je weer terug naar het eerste scherm met het robotwapen. Om dit te passeren, positioneer jezelf op het lift platform, trek je je pistool en rol je naar de groene sensor om het wapen te activeren. Zodra deze begint te schieten, sta je op en klim je op het platform erboven. Herlaad je schild in de volgende kamer en ga langs de mijnen naar de lift naar level 5.

**Deathtower level 5:** Trek je pistool en rol snel door de tunnel zodat je klaar bent voor eventuele wachtende bewakers. Klim op het platform met het wapen, maar activeer de groene sensor niet. Als je bukt en langs de sensor rolt, zal de valdeur boven je openen zodat je niet geraakt wordt door het wapen. Save je positie hier weer. Loop vanaf het save game-punt naar links en spring naar het volgende scherm. Als je je sprong goed inschat, kom je aan een richel te hangen rechts van het midden van het scherm. Laat je vallen en spring over de mijn links van je. Klim vervolgens naar het volgende platform boven je. Ren ten slotte naar links en spring op het platform bovenin de linkerhoek van het scherm. Loop naar links en pak de lift naar level 4.

**Deathtower level 4:** Loop naar rechts en dood de bewaker door de schakelaar in te drukken en te wachten totdat de bewaker omlaag klimt. Klim naar de linker bovenkant van het scherm, ren naar rechts en spring naar het volgende scherm, waar je je schild kunt opladen. Wacht totdat de bewa-

ker op je af komt en schiet hem neer. Loop naar rechts het volgende scherm op en activeer beide groene sensoren om de valdeur te openen. Om de mijnen te passeren, ren je eenvoudig naar het scherm links en spring je op het platform. Ga met de lift naar level 3.

**Deathtower level 3:** Dood alle zwevende vijanden en bewakers op iedere richel (onderaan beginnen). Probeer eerst de bewakers uit te schakelen, zodat je de zwevers vanaf een afstandje kunt bestrijden. Save het spel hier zodra dat mogelijk is. Ga zodra alle zwevende vijanden vernietigd zijn de lift in naar level 2.

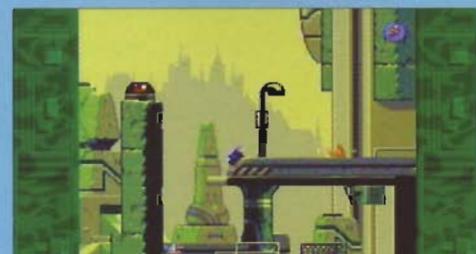
**Deathtower level 2:** Dit scherm bestaat uit slechts één scherm, waar je twee bewakers moet doden. De eerste zal je onmiddellijk aanvallen en kan redelijk eenvoudig uitgeschakeld worden. Trek je pistool zodra de lift stilstaat en ga ietsje naar links. Draai je om (kijk naar rechts) en dood de bewaker. Om de tweede bewaker te doden, activeer je de schakelaar om hem los te laten. Laat je dan van de richel vallen. Wacht totdat de bewaker de onderkant van het scherm bereikt en schiet dan op hem. Neem de lift naar level 1.

**Deathtower level 1:** Er is slechts één bewaker op dit level, maar wel een hele lastige. Blijf links en vuur constant op hem totdat hij dood is.

In het septembernummer gaan we door met level 4 van Flashback, succes!



René Janssen





Met een lange - en hopelijk warme - zomer voor de boeg, proberen we zoveel mogelijk 'vastzitters los te krijgen', zodat ze leker door kunnen spelen. Daarom hebben we de Tips & Trucs-rubriek deze maand met twee pagina's uitgebreid. Maar genoeg gepraat, hier zijn ze de oplossingen:

René Janssen

# Dragon's Lair



De heer Satens-Stolk uit Antwerpen komt niet voorbij het watermonster, helemaal in het begin van dit spel. Tja, tips geven voor Dragon's Lair is vrij lastig, omdat het vooral een kwestie is van snel reageren en goed onthouden welke knop je waar moet indrukken. Als we het ons goed herinneren, gaat dat in de eerste tien scènes zo:

- scène 1 (hangbrug openen): vuur, omhoog
- scène 2 (einde van de gang): omlaag, rechts
- scène 3 (tentakels): vuur, rechts, omlaag, links, omhoog
- scène 4 (slangenkamer): vuur, vuur, rechts
- scène 5 (waterpoel): links, omhoog, rechts, omhoog, links, omhoog, vuur, omlaag
- scène 6 (borrelend spul in ketel): omhoog, vuur, vuur, rechts
- scène 7 (goons): vuur, rechts, omhoog, vuur
- scène 8 (trappen): links, vuur, links, links
- scène 9 (smidse): vuur, vuur, vuur, links, vuur, vuur
- scène 10 (gigantische draaiende batons): omhoog, vuur, omlaag, omhoog

Let op: sommige scènes worden af en toe verwisseld, zodat links en rechts moeten worden omgewisseld!

# Voyeur

Niels van Eijkelenburg uit Scherpenzeel stuurde een handige tip voor Voyeur. Volgens hem moet je op zondagavond een kijkje nemen in Reeds kantoor, en wel om 10:30 uur. Je hoort dan wie er vermoord gaat worden. Zorg ervoor dat het slachtoffer zo snel mogelijk de tape krijgt en je hebt Voyeur uitgespeeld.



•REC

# Litil Divil

Frans Olijve uit Heerlen stuurde via CD-Online een e-mailtje met een noodkreet. Hij zit namelijk vast in Litil Divil, en wel in level 5 in de kamer met het grote geraamte. Op het geraamte ligt een soort dop en Frans weet niet wat hij hier moet doen. Je hebt het waarschijnlijk over de Bar-kamer met het schietende skelet? Die moet je in ieder geval neerschieten met het wapen dat je kreeg in de Rodeo-kamer. Schiet de barkeeper neer zodra hij achter de bar vandaan komt. Beweeg naar links om hem neer te schieten. Ontwijk wel zijn kogels en pas ook op voor de gaten in de vloer. Als je het skelet gedood hebt, moet je zijn sleutel pakken. Die heb je namelijk nodig om de kamer te kunnen verlaten.

Ralf Bodden uit Maastricht zit al maanden diep in de put vanwege een probleem in Flashback. Ach gut, moet je niet doen hoor Ralf, het is maar een spelletje. Maar goed, wij zijn ook de kwaadsten niet en helpen je dus wel een eindje op weg. Net als Danny Boer uit Schiedam en Peter Roggeveld uit Delfzijl ben je trouwens al bijna aan het eind van het spel. Het enige dat je nog moet doen is op tijd ontsnappen na het plaatsen van de atoomlading. In CD-i van mei stond de oplossing trouwens al, dus hier vatten we het slot alleen nog even samen. Activeer eerst de schakelaar om het aftellen te laten beginnen. Teleporteer nu naar de Tele-receiver. Ren helemaal terug door alle ondergrondse schermen naar de hangar aan de oppervlakte van de planeet. Ga als je deze op tijd bereikt door de deur aan het eind van het platform. Druk vervolgens op de vuurknop en op omhoog en neem de lift naar het ruimteschip. Da's alles!



# Flashback

Ook Aat Wigmans heeft een Flashback-probleem, maar dan een stuk eerder in het spel. Hij zit namelijk al vast in level 2. Hij moet naar boven, maar weet niet hoe. Tja Aat, dan zul je toch iets meer moeten vertellen over waar je exact bent en waar je al

geweest bent. Het begin van dit level gaat in ieder geval als volgt. Zoek eerst Ian op en praat met hem. Gebruik de stoel en praat dan nogmaals met Ian. De deur rechts zal nu open gaan. Doorzoek voordat je de deur doorgaat eerst de levels eronder, totdat je het oplaadpunt vindt waar je je schild kunt opladen. Ga nu door de rechterdeur en spring naar rechts, over en in het gat. Dood de aliens en zoek totdat je een zekering (fuse) vindt. Ga terug naar de kapotte schakelaar naast het grote gat en repareer de schakelaar met de zekering. Ga omhoog met de liften, negeer de man en loop links naar het checkpoint. Ga met de lift omlaag naar de metro. Neem de metro naar America Station en ga omhoog met de liften totdat je een bar vindt. Praat met de barkeeper voordat je op zoek gaat naar de vervaller Jack, rechts van de bar. Je moet vervolgens genoeg credits verdienen om valse papieren van Jack te kopen. Neem daarom de metro naar Africa Station en zoek het Administration Centre. Praat net zolang met de mensen achter de balie totdat je de Governor mag spreken. Zij geeft je een werkvergunning in ruil voor je identiteitskaart. Ga nu naar het arbeidsbureau en start de missies. Het vervolg van level 2 en level 3 vind je elders in dit blad.

# Link

Wendy de Jonge uit Bergen op Zoom vraagt zich af wanneer je het Boek van Koridai krijgt. Ze vermoedt dat dit gebeurt zodra je het scheepswrak doorlopen hebt. Nou nee, je moet nog ietsje verder voordat je het boek te pakken krijgt. Na het scheepswrak krijg je namelijk eerst nog het Fort (waar je een kristal krijgt nadat je Goronu gedood hebt) en vervolgens de grotten van Serigon (waar Suprena het kristal gebruikt om je schild reflecterend te maken). Daarna ga je naar Glutko en op zoek naar het boek van Koridai. Wil je ook meteen de oplossing weten? Nou, vooruit dan maar. Zorg om te

beginnen dat je dit level met minstens tien bommen begint. Ga naar de bodem van het speelveld en door de poort. Gebruik bommen of de Power Glove tegen de barrière met de doodskoppen erop (halverwege het speelveld) en dood de Dodongos met je bommen. Ga naar en door de mond-achtige deur aan de rechterzijde van het speelveld. Loop verder (gebruik de gevleugelde helm om over de lavaplekken te springen) en ga door het gat rechts bovenin. Er volgt nu een ani-

matie van Glutko. Blaas Glutko op met een bom, door hem in het hoofd te raken. Blijf wel uit z'n buurt, want het doet behoorlijk zeer wanneer ie je raakt. Gebruik de Power Glove om het blok op te ruimen dat het gat blokkeert aan de rechterzijde van het speelveld. Ga door dat gat en vervolgens omhoog de berg op. Sla naar het Levenswater. Ga het portaal op de top van de berg binnen. Bestook Glutko weer met bommen en hij laat het boek van Koridai achter. Wendy is trouwens ook nog heel benieuwd waar de namen uit dit spel vandaan komen, zoals Link, Zelda, Morshu, Koridai, Nortinka en Goronu. Ze vraagt zich af of ze soms afkomstig zijn uit een stripverhaal of zo. Nee hoor, de namen zijn gewoon verzonnen door de makers van het spel. Link en Zelda zijn overigens twee karakters die bedacht zijn door Nintendo en gebruikt zijn in diverse Nintendo-spellen. Philips heeft met Nintendo samengewerkt bij het maken van de Link en Zelda CD-i's.



Als iemand vast zit in Link, dan is het meestal meteen op een aantal plaatsen. In het geval van Peter Claessens gaat het bijvoorbeeld om drie plaatsen. Om te beginnen komt hij niet verder bij Harlequin. Oke, zorg voor dit level ten eerste dat je een aantal touwen hebt en een flinke hoeveelheid robijnen, want anders kom je niet ver. Dood in dit level de Wall Masters (de blauwe handen) met bommen of raak ze tien keer met je zwaard. Je doodt Harlequin als volgt: ga net rechts van de pijp staan die de twee helften van het speelveld doormidden deelt. Verdedig met je schild en wacht totdat Harlequin dicht genoeg bij je is. Raak hem dan flink wat keren met je zwaard. Als je hem verslagen hebt, laat hij een sleutel achter. Dit beantwoordt als het goed is ook meteen de vraag van Rob Brouwer uit Alkmaar.

Onze opmerking over Militron in een eerdere aflevering van deze rubriek stelt Peter (maar ook Wendy de Jonge) voor een raadsel. Want wie is die Militron nou eigenlijk? Inderdaad Wendy, we bedoelen dat mannetje dat in Ganon's schuilplaats steeds heen en weer loopt. Om hem te doden ga je op het middelste platform staan, spring je omhoog en schiet je hem in z'n kop. De plaats waar je de gevleugelde helm krijgt als je Militron doodt, is echter al eerder in het spel. Na je tweede bezoek aan de Harlequin Bazaar namelijk, waar je naar Odranoels Observatorium kunt. Odranoel



pakt je ijskristal en verandert vervolgens je lantaarn in een magische lantaarn. Vervolgens kun je naar de locatie waar je Militron doodt en de gevleugelde helm krijgt.

Tja Peter, en dan nog je laatste vraag over Ganon's schuilplaats, waar je meestal al dood bent voordat je de grot binnen kunt gaan. Dat is eigenlijk natuurlijk niet echt een vraag, maar meer een vaststelling. Het betekent in feite dus dat je voor die tijd al teveel energie kwijt bent geraakt. Nog maar eens opnieuw proberen dus!

Ook de heer Kobes uit Drachten zit op verschillende plaatsen vast. Bij Shipwreck Cliff kan hij bijvoorbeeld niet bij de gevangene komen. Hij valt steeds in het ravijn en Link draait steeds naar links. Gelukkig stuurde de heer Kobes een lijstje mee van voorwerpen die hij inmiddels gevonden heeft. We missen daarvan de gevleugelde helm, en die heb je nu eenmaal nodig om over het ravijn te komen. Zie hierboven om erachter

te komen waar u die helm kunt vinden. Dat verlaagt trouwens ook meteen uw volgende vraag over het doden van 'die robot die vuur spuugt'. Pas als u die gedood heeft (dit is dus de beruchte Militron), krijgt u de gevleugelde helm. Dood Militron door zijn kop te raken met het zwaard.

J. Verstraete uit het Belgische Eeklo is al een eind gevorderd in Link, maar blijft steken bij Lupay (de wolf). Die krijgt hij namelijk niet vernietigd. De truc is dat je Lupay op je moet laten schieten. Weerkaats vervolgens zijn schot met behulp van je schild. Lupay sterft als hij geraakt wordt door z'n eigen schot en er verschijnt een kristal.

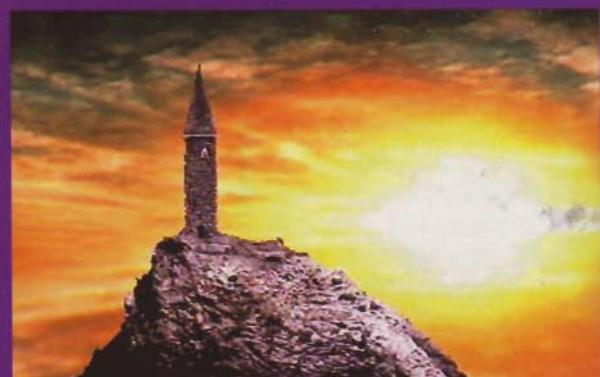
Een naamloze familie uit Ham zit vast in Goronu. Het is donker en ze hebben weliswaar lampolie, maar geen lamp. Die zijn jullie dan vergeten mee te nemen op een andere lokatie, en wel helemaal boven in het speelveld bij de Toyku Lighthouse. Je krijgt die lamp door met Horgum te praten.

Helemaal aan het eind van een spel vastzitten, dat is wel heel frustrerend. Het gebeurde de 14-jarige Wouter Cleuren uit Rosmeer (België). Hij heeft Ganon verslagen en Zelda gevonden, maar krijgt haar niet wakker. Wouter, waar denk je dat die gong voor bedoeld is? Sla er maar eens op met je zwaard en je zult zien hoe snel Zelda wakker is!

# Zelda: The Wand of Gamelon

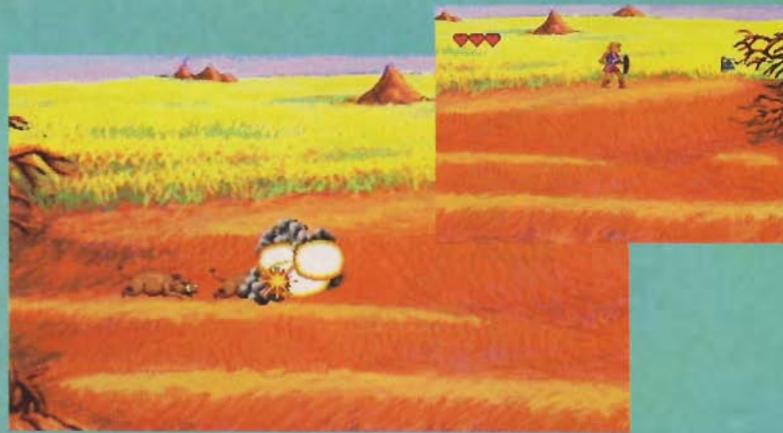
Peter Claessens uit Weert en Katja Piek (toevallig ook al uit Weert) kunnen bij het Reesong Palace geen sleutel vinden voor de deur aan de voet van de toren (waar je steeds bekogeld wordt door stenen van bovenaf). Gebruik de Magic Cloack om onzichtbaar te worden, zodat de Phyrandaii je niet kunnen zien. Ga nu naar het lagere niveau en door de deur aan de linkerkant. Loop verder naar het uiterste punt links van het speelveld. Gebruik de Power Glove om de kei te vernietigen. Selecteer de Fairy

Lantern voordat je het paleis binnengaat. Hiermee kun je namelijk het speelveld verlichten, zodat je de vallende rotzen kunt ontwijken. Spring op de grond en dood de spin.



Klim op de ladder en pas op voor de boomerangs van de Goriyas. Ga door de deur onder in het speelveld. Ga verder naar de top van het speelveld. Sla naar het tweede hoofd en pak de sleutel die daardoor achter wordt gelaten. Ga nu de Gallows binnen door de bewuste deur waar jullie het over hadden.

Ilona van Tulden uit Lelystad stuurde niet alleen een oplossing voor het invoeren van de Christmas Crisis, maar ook een paar vragen over Zelda. Ze zit namelijk op maar liefst drie plaatsen vast, om te beginnen in Washubi Swamp. Ze komt tot de tweede krokodil, die op een gegeven moment in het water verdwijnt. Dan springt ze omhoog, maar ze komt niet in de boom. Kan kloppen Ilona, maar heb je je touw wel gebruikt? De robot aan het eind van Tykogi Tower is naar we aannemen Ironknuckle. Die moet je verslaan met behulp van de Power Glove, waarna hij verdwijnt en een sleutel achterlaat. Heb je die Power Glove al? Je krijgt hem tijdens een tweede bezoek aan Washubi Swamp, na een gesprekje met Grimbo en in ruil voor de Hanyu Spore die je daarvoor in Hanyu Forest gevonden hebt (daarmee is ook meteen de vraag van Katja Piek uit Weert beantwoord). En dan nog de manier om Wizzrobe aan het einde van Shutoy Lake te doden. Dat doe je door zijn spreken te weerkaatsen met behulp van je Reflecting Shield. Die heb je als het goed is gekregen aan boord van het Gobian Ship.



Cor Geven uit Arnhem komt niet over het muurtje bij de graftombe. Ga eerst naar de top van het speelveld. Spring of gebruik de tovermantel om de Phyrandaii te ontwijken. Verlaat het scherm door de grotgang bovenin. Gebruik de tovermantel opnieuw tegen de Phyrandaii en pas op voor de Deadites. Spring recht omhoog bij de middelste rotsformatie en loop verder naar de uiterste linkerrand van de top. Activeer de magische tovercape om over de kloof te springen en loop dan verder naar de tombe. Cor's tweede vraag gaat over de tovenaar in Reesong Paleis. We nemen aan dat je Ganon bedoelt, Cor. Om hem te verslaan heb je de toverstaf van Gamelon nodig en die heb je niet zoals we in je brief kunnen lezen. Dat klopt ook wel, want die krijg je bij de graftombe en daar was je dus nog niet geweest.



Hoe los je level 50 van dit spel op, dat wil G. Wolbersen uit Leiden graag weten. Daar gaat-ie: open de gele schakelaar, dan de tweede gele schakelaar en laat er één monster uit. Deze loopt vanzelf tegen een bom. Pak op die lokatie de blauwe sleutel en sluit de gele schakelaar weer. Open de groene schakelaar, dan de gele schakelaar en laat er weer een monster uit. Pak de blauwe sleutel en doe de schakelaar weer dicht. Open de groene schakelaar, dan de gele schakelaar en laat er een monster uit. Pak de brandblusser en sluit de schakelaar weer. Open de gele schakelaar en laat er een monster uit. Open de blauwe deur en pak de groene sleutel. Open de groene

deur en pak de snoepjes die er achter liggen. Open de groene deur, pak de snoepjes en open de rode schakelaar. Er verdwijnt nu ergens een muur en er verschijnt een rode sleutel. Open de blauwe schakelaar, dan de gele schakelaar en laat er een monster uit. Pak dan de rode sleutel die verscheen bij de verdwenen muur. Open de rode deur en pak de snoepjes. Rol de steen omlaag op de bom. Open nu de schakelaar en dan de gele schakelaar om het laatste monster eruit te laten. Deze loopt tegen de bom, waarna je de schakelaar kunt gebruiken en naar de uitgang kunt gaan.

Een naamloos gebleven gezin uit Ham schrijft ons dat ze nog maar pas een CD-speler hebben en dus nog niet erg handig zijn. Nou, ik heb al een hele tijd een CD-i-

## Dimo's Quest

speler en ik ben nog steeds niet handig! In Dimo's Quest zit de familie in ieder geval vast in level 8 en dat is inderdaad wel erg vroeg. Trouwens, ook mevrouw Hogenboom uit Roelofarendsveen zit vast op dit level. Dit is de oplossing: eet alle snoepjes in de grote kamer, maar pas op voor de bornen. Ga naar rechts en passer de twee monsters. Passer ook de geesten in de volgende ruimte en duw op het volgende scherm de steen links bovenin als het ware om de stenen heen en zo hoog mogelijk het scherm in. Pak de spikes op. Je vindt vervolgens op het vorige scherm een schakelaar die een heel stuk verderop naar links (boven in dat scherm) een doorgang maakt (sorry dat het zo vaag klinkt, maar het is vrij lastig uit te leggen zo). Ga hiernaar toe en rol twee stenen een voor een op de juiste plek. Dat kan maar op één manier, en we proberen het jullie zo goed mogelijk uit te leggen. Steen 1 (de boven-



## Burn:Cycle

Dit blijft een van de beste CD-i-spellen en er zijn nog steeds regelmatig mensen die erin vast komen te zitten. Wouter Cleuren uit Rosmeer bijvoorbeeld, die wil weten wat je moet doen als Doc je in slaap heeft gebracht. Nou, dat is niet precies wat-ie heeft gedaan met je, Wouter. Doc heeft Sol Cutter ingescand in de Televerse, waar je begroet wordt door een plaatje van Kris. Je bent nu in de Pulse, het centrum van de Televerse. Helaas is het inscannen niet helemaal goed gegaan en mis je drie delen van je lichaam. De ontbrekende bitjes moet je dus zelf gaan zoeken om jezelf weer te

ste van de twee en dus de meest rechtse) schuif je eerst één plaatsje door naar links. Dan steen 2 ook een beetje naar links en die hoeft je dan verder niet te verplaatsen. Nu steen 1 weer twee maal naar links, en dan twee maal omlaag om de uitgang te kunnen bereiken.

En dan is het weer eens tijd voor een lezersoproep. Hans Laarhoven uit Utrecht heeft namelijk jullie hulp nodig om level 41 op te lossen. Wie o wie?

Bedankt familie Sewarte voor het insturen van alle levelcodes van Dimo's Quest. Helaas hebben de andere lezers hier niet zoveel aan, want de codes zijn op iedere CD-i weer anders. Sorry...

herstellen. Sla eerst rechtsaf en zoek Satori. Je bevindt je dan in een soort geluids-bouwwerk. Je hoeft hier geen spel te spelen, maar kijk en luister wel goed naar alles wat je ziet. Later heb je die informatie namelijk nodig. Om terug te gaan naar de Pulse (of een andere lokatie in de Televerse), laat je je voormalige inventaris verschijnen en klik je op de pijl omlaag. Hiermee ga je direct terug naar de Pulse. Alles wat je in je inventaris had, ben je overigens kwijtgeraakt tijdens het scannen. Hierna moet je de Nirvana-puzzel (de boom van de gouden Boeddha) oplossen, dan naar de Comport en vervolgens naar de Cortex. Bedankt trouwens voor je tips voor nieuwe spellen Wouter, we hebben ze doorgegeven aan Philips.

## Lost Eden



Peter Bergwerff uit Middelburg meldt ons in zijn brief dat je in elk geval elke tablet mee moet nemen die je vindt. Je hebt ze namelijk allemaal nodig om aan het eind van het spel Moorkus Rex te kunnen verslaan.

Zowel de familie van Beers uit Eindhoven als de heer Müller uit 't Zand zitten hopeloos vast in Lost Eden en wel in de vallei van Shandovra. De Velociraptors kunnen de Tyrans niet verslaan en ze weten niet wat ze met de instrumenten aan moeten. Niels van Eijkelenburg komt hen reden, want hij was een van de eersten die Lost Eden uitspeelde. Dit is zijn oplossing vanaf Shandovra tot het

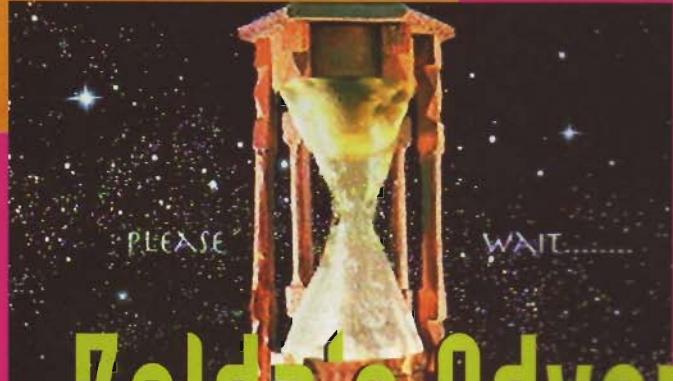


einde van het spel: Geef Thugg de trom, geef Monk de bel en neem zelf de trompet. Vervolgens moet je vier groepen Tyran zoeken in Shandovra. Als je een groep vindt, gebruik je de instrumenten. Ze vluchten dan! Van één van de groepen Tyran krijg je het vijfde tablet (nadat je ze hebt verjaagd). Ga naar Cantura. Ga naar Dina toe, in de grot bij de Castra. Praat met Dina en je krijgt de wortel. Ga nu naar de Witte Boog en eet de wortel op (klik met de wortel op jezelf). Je komt in een dodenrijk. Klik op de grootste bottenmassa (het bovenste puntje aan de linkerkant van het skelet) en er verschijnt een dinosaurus. Laat hem een tablet zien en hij geeft je nuttige informatie. Ook verleent hij je vrije doorgang terug naar de

Witte Boog. Praat met je zus en zij wijst de weg naar Moorkus. Pak bij Moorkus Lair het zesde tablet (rechts van de trap) en dood Moorkus met de kubus die gevormd is door de zes tabletten.

Cor Geven uit Arnhem is nog niet zo ver in dit spel. Hij komt ook niet verder, want Dina wil de kamer van Jabbar de Beul niet in. Klopt, maar als je haar de talisman geeft die je van Monk kreeg (en dus niet de schelp waar je het over hebt in je brief!), zal ze opeens een stuk moediger worden. En die tand vind je vanzelf zodra je het voorgaande gedaan hebt.

Raymond 't Hart uit Zoetermeer vraagt zich af waar hij moet zijn voor speltips. Nou, je hebt ons al gevonden zo te zien. Raymond. Of je kunt natuurlijk de Philips Consumentenlijn bellen, maar eerlijk gezegd denken wij het beter te weten. Om dat te bewijzen hier het antwoord op je vraag over de drie vragen die gesteld worden in het dal van Cantura. Je moet hier eerst de Sunstone aan de man geven, dan de Moonstone en dan de zak met zand. Rudolf Tillema en H.J. van Gosselen uit Den Haag zijn hier waarschijnlijk ook heel blij mee, want zij zaten op vrijwel hetzelfde punt vast. Jullie moeten alleen Dina nog even mee zien te krijgen naar de Castro. Dat doe je door bij het meer in de vallei van Tamara in het raam te kijken. Je ziet nu een afgehakt hoofd, waarna Dina met je mee komt.



## Zelda's Adventure

Alfred Gorter's e-mail kwam binnen via CD-Online. Hij wil graag weten hoe je langs de "deurwachter" komt van de shrine of illusion. Dat doe je met behulp van een speer, en nu wil je natuurlijk weten hoe je aan die speer komt? Die krijg je van een skelet bij de mijnen. En die vind je weer door bij shrine 2 na de tent ergens naar links te gaan. Dan alsmaar doorlopen totdat je ergens boven in de hoek bij het skelet komt.

Harry Nosenberg uit Den Haag heeft Zelda's Adventure nu al uitgespeeld. Hij is daar zo trots op, dat-ie ons meteen een paar handige tips stuurt.

Shrine 1: bevindt zich uiterst zuidoost bij de rode boom. Hierna kun je over het water lopen.

Shrine 2: loop over het water, en ga noordelijk. Achter de boerderij/schuur vind je een oversteekplaats naar het dorp. Koop alles, geef het bot aan de hond. Vlakbij het dorp vind je een slang. Speel op de fluit om de slang te doden. Recht boven het dorp bevindt zich de shrine. In deze shrine dood je het spook met behulp van de "spell of noise". Verderop kun je niet verder lopen. Gebruik dan de dolk om door het tentdoek te gaan.

Shrine 3 en 4: bevinden zich vlakbij elkaar in het noordoosten.

Shrine 5: loop naar het strand, ga dan geheel zuid. Gebruik de "spell of wind" en betaal. Kijk uit voor het monster op zee!

Shrine 6: het kasteel geheel oostelijk. Vlakbij het kasteel geeft een man je steenkool. Geef dit af bij het huis dat geheel rechts boven in het dorp (van het begin) ligt. Je krijgt nu 999 rupees. Je mag in het kasteel met pijl en boog op beren schieten. Als je jezelf hierna dood laat gaan, kun je dit nog een keer doen. Herhaal dit een paar keer en je hebt ook 999 rupees.

Shrine 7: in het uiterste noordwesten bij de "vulkaan". Deze is eigenlijk vrij simpel.

Hierna ontmoet je alle bewakers van de shrines, deze zijn echter gemakkelijk te doden. Ganon komt dan als laatste. Zorg dat je bovenin het beeld blijft en jezelf verplaatst naar de plek waar Ganon net verdwenen is. Val hem aan van opzij of in de rug (laf, maar het werkt wel).

# Game Gear

Uit het Belgische Wijchmaal-Peer kregen we een brief van Gert Wans. Of we hem kunnen helpen aan speltips voor zijn Sega Game Gear. Tja Gert, misschien was het je nog niet opgevallen, maar dit is toch echt een CD-i tijdschrift. Als je op zoek bent naar Sega-tips raden we je aan een briefje te sturen naar een blad dat zich daarmee bezighoudt, of anders een algemeen spellenblad zoals Power Unlimited of Hoog Spel.



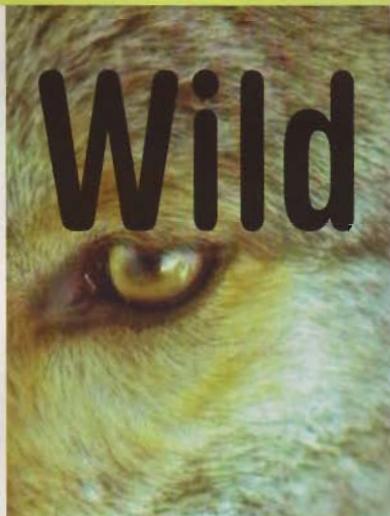
# Filmsterren

**Er zijn weer vier laatste  
afleveringen van *In the Wild*  
op Video CD verschenen.**

**Timothy Dalton gaat in  
Alaska en Canada achter  
wolven aan om erachter te  
komen waarom die zo'n  
enorme vervolging over zich  
hebben afgeroepen, Debra  
Winger gaat in China het  
bamboe in om de reuzen-  
panda te leren kennen,  
Christopher Reeve gaat de  
zee op om grijze walvissen  
te aaien en Robin Williams  
praat en zwemt met  
dolfijnen.**

Femke de Vries

# in het Wild



In CD-i Magazine nummer 9 van vorig jaar schreven we al over deze serie en ook bij het zien van de nieuwe aanwinsten blijkt weer dat het uitgangspunt van *In the Wild* even eenvoudig als geniaal is: je neemt een beroemde acteur of actrice en laat die een al even beroemde diersoort opzoeken. De acteur weet hoe hij zich voor de camera moet gedragen en dieren doen dat vanzelf, dus het resultaat is een persoonlijke, ontwapenende documentaire waar je tussen neus en lippen door nog wat van leert ook.

## Achtervolgingsscène

De rit met sneeuwscooters over het schitterende landschap van Alaska had zo uit de openingsscène van een Bond-film kunnen komen. The name is Dalton, Timothy Dalton. Hij is in Alaska en Canada op zoek naar wolven en de keuze van transportmiddelen zou de gemiddelde Bond niet hebben misstaan. Met een sneeuwscooter steekt hij ongerekte sneeuwvlakten over, in een éénmotorig vliegtuigje bedwingt hij het poolijs en met een helikopter scheert hij over de boomtoppen, dit keer niet gewapend met een telescopisch geweer, maar met een verrekijker.

## Beren

Timothy zoekt wolven om eens oog in oog te staan met deze gevreesde en gehate dieren die zo meedogenloos worden vervolgd in de hele USA dat ze zijn uitgeweken naar onherbergzame streken. In het begin van zijn zoektocht lijkt het allemaal niet te willen lukken. In het Zuiden van Alaska vindt Timothy enorme wolvesporen, die echter toe blijken te behoren aan beren die in de rivieren naar sock-eye zalmen aan het vissen zijn. Dat levert verrukkelijke beelden op. Maar wolven zijn het niet.



## Afstandsbediening

Timothy vertrekt dan ook naar Noord-Minnesota, waar wolverenonderzoekers een paar wolveren hebben uitgerust met radio-halsbanden. Met een detectieapparaat sporen ze er één op die ze met een op afstand bestuurbaar sputje in de halsband verdoven. We zien Timothy en wolverendeskundige David Mech het enorme, wezenloze beest wegen en onderzoeken, en vervolgens zorgzaam rechtop zetten om hem te laten bijkomen. Daar wachten ze overigen niet op, wat bij een roofdier wel verstandig is.

## Kamperen

Op Queen Elisabeth Island vinden ze uiteindelijk een familie wolveren. David rijdt Timothy naar een tentenkampje en excuseert zich voor het gebrek aan luxe tegenover de beroemdheid die juist enthousiast uitroeft dat er toch niks mis mee is. Timothy heeft zich duidelijk voorgenomen van deze hele documentaire te genieten en loopt dat vooral in dit onherbergzame niemandsland dan ook intens te doen. Desondanks kan hij zich bij het proeven van de kampkoffie niet inhouden: 'Wat smerig! Maar wel lekker.' Bij het eten zijn ze het met elkaar eens dat je dit verrukkelijke gerecht nergens ter wereld in een restaurant zou kunnen krijgen, waarop Timothy opmerkt dat het je daar ook niet zou smaken.

## Huilen

Als ze de wolveren dreigen kwijt te raken, zet David de handen aan de mond en huilt als een wolf om te horen of ze antwoorden. Beide mannen luisteren ademloos. Onwillekeurig spits je ook je oren en schuif je naar het puntje van je stoel. Je voelt de spanning. Als David de wolveren nu uit het oog verliest, zal hij ze de rest van het jaar waarschijnlijk niet meer zien. Maar gelukkig vinden ze de wolveren terug. Als Timothy weggaat, nodigt David hem uit om met wolvegehuil afscheid te nemen. Hij kan het goed en krijgt

antwoord van de wolveren. We verlaten Alaska dan ook op de tonen van een meerstemmig huilconcert van wolveren en mensen.

## Noach

Hoe anders is de tocht van Debra Winger in China. Zij is daar op zoek naar de reuzenpanda, met haar zoonje Noah wiens naam haar inspireert te variëren op het thema 'Ark van Noach' die de reuzenpanda lijkt te gaan missen. In deze documentaire zoekt ze uit hoe dat kan voor zo'n prachtig dier. Ondanks het dankbare onderwerp, dat bijna nog beroemder is dan Debra zelf, is deze documentaire helaas wat vlak geworden.

## Bamboebeer

De reuzenpanda komt niet voor in de uitgebreide heilige dierentuin van de Chinese mythologie zoals bijvoorbeeld de aap en de slang in de Chinese horoscoop. Het lijkt wel of de Chinezen de reuzenpanda nooit echt hebben gezien. Dat is ook niet zo gek, want het dier is erg schuw en leeft in afgelegen bamboewouden, waar het de godganse dag moet eten om van het relatief weinig voedzame bamboe te kunnen leven. Het duurde tot 1928 voor de eerste waarneming het Westen bereikte. Met de vacht erbij als bewijs, natuurlijk.

## Obstakels

Ter voorbereiding bezoekt Debra in Sjanghai deskundigen die haar naar de panda kunnen brengen en onderweg zuigt ze de couleur locale op van Sjanghai. Daarna gaat de reis per trein naar de Qinling Mountains, waar de dieren nog in het wild voorkomen. Helaas blijkt onderweg dat de benodigde toestemming door de autoriteiten is ingetrokken. Debra raakt er aardig van aangeslagen en het spelletje dat zij en Noah plegen te spelen als dingen tegenzitten zal nog vaak zijn kracht moeten bewijzen.



## De bergen in

Gelukkig bemoeit panda-deskundige professor Pan zich na enige tijd met de zaak en dan mag het gezelschap, uitgebreid met security-mensen, uiteindelijk de bergen in, op zoek naar de panda's. Het wordt een lange en duidelijk vermoedende tocht langs bergpaden en door rivieren waarover ze tussen neus en lippen door opmerkt dat die al eens een student van professor Pan het leven hebben gekost. Maar aan het eind van de tocht zijn alle ontberingen vergeten.

## Exit Superman

Christopher 'Superman' Reeve maakte deze documentaire enkele maanden voordat hij volledig verlamd raakte door een val van zijn paard. Het commentaar dat later werd ingesproken heeft zijn goede vriend Jeremy Irons dan ook voor zijn rekening genomen. Dat is echter in het geheel niet storend. Reeve gaat op bezoek bij de zeer tot de verbeelding sprekende grijze walvissen. Ze zijn onzagelijk groot: 35 ton zwaar en 15 meter lang. Het was dan ook geen gek idee om Superman op deze dieren af te sturen. En inderdaad, als Chris zich in zijn duikerspak hijst, is de man van staal weer terug.

## Wereldreis

Grijze walvissen maken elk jaar een reis van 5.000 kilometer van de koude, voedselrijke Beringzee bij Alaska, naar Mexico. En weer terug. Waarom ze dat doen is niet helemaal duidelijk, zoals we nog zoveel niet weten van deze onzagwekkende dieren. Chris maakt deze reis met ze mee. In de Beringzee en bij Mexico in een boot en de rest per vliegtuig.

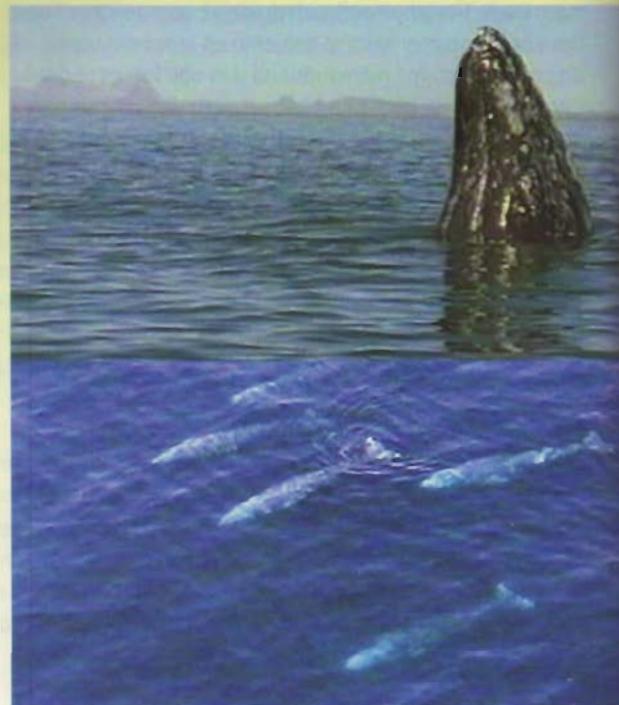
## Walrusleer

De reis begint op een eilandje tussen Siberië en Alaska, bij Eskimo's die een jachtvergunning voor deze dieren hebben omdat hun hele cultuur is gevormd rond de walvisjacht. Ze

maken jacht op de grijze walvis vanuit zeilbootjes gemaakt van walrusleer. Een van die bootjes wordt voor de gelegenheid van nieuw leer voorzien en het halve dorp helpt mee met spannen en naaien. Als Chris vanuit de boot zijn eerste walvis ziet sputten – wat wel tien meter hoog kan gaan – is hij bijna niet te houden.

## Vrijpartij

De walvissen gebruiken hun tijd in het Arctische water om een voedselvoorraad aan te leggen, waarmee ze de vier maanden lange reis naar Mexico kunnen maken. Daar, in de warme lagune, paren ze, waarna ze weer terugkeren naar de rijke voedselgronden. Omdat in de lagunes geen orka's voorkomen – buiten de mens de enige vijanden van





grijze walvissen – vermoeden walvisonderzoekers dat ze hierheen komen om ongestoord te kunnen paren. Het zien van parenende walvissen, waarbij twee mannetjes beurtelings met hetzelfde vrouwtje paren, zorgt voor hilariteit aan boord. Als er daarna een walvis zo dicht bij de boot komt dat je zijn slechte adem kunt ruiken, kan Chris hem aanraken en kan zijn dag niet meer stuk.

## Dolfijn

De laatste Video CD van de serie is opgenomen met Robin Williams, die gaat kijken hoe intelligent dolfijnen nou echt zijn. En zoals je van deze komiek kunt verwachten, trakteert hij je meteen op een aantal impressies van het soort dolfijnen dat je kan tegenkomen, van onvervalste

Peetvader-dolfijnen tot echte yuppies – 'Tom, je moet écht even komen proeven, deze zalm is hé-le-maal het einde.' Dit gaat de hele documentaire door. Toch stelen tussen alle komische sketches door, de dolfijnen de show met hun onwaarschijnlijk hoge spongen. Vooral de tuimelaars maken hun naam meer dan waar.

## Good Morning Dolphins

Bij een van de dolfijnen-instituten in Hawaii doet men onderzoek naar de communicatie tussen dolfijnen. Ze hebben er niet alleen een microfoon in het water hangen, maar ook luidsprekers, zodat je met de dolfijnen kunt praten. En je moet nooit tegen spraakwaterval Robin zeggen dat dolfijnen heel snel praten.

## Intelligentie

Op een ander instituut hebben de trainers dolfijnen gebarentaal geleerd. Ze kennen zo'n 60 verschillende gebaren en kunnen de gebarenzin "Breng frisbee naar surfplank" onderscheiden van "Breng surfplank naar frisbee". Ook laten de dolfijnen zien dat ze met hun sonar ingewikkelde driedimensionale structuren kunnen herkennen, zelfs als ze die nog nooit eerder gezien hebben. Als Robin aan de dolfijnen wordt voorgesteld blijkt hij zich ook in gebarentaal uitstekend te kunnen reden.

## Waterballet

Om wilde dolfijnen in hun eigen element te ontmoeten gaat Robin ook nog met enkele dolfijnonderzoekers de zee in. Hij geeft bij zijn beschrijvingen van het gedrag van de dieren een dermate hilarische – menselijke – interpretatie, dat zelfs de onderzoekers er geen verweer tegen hebben. Als hij heeft gezwommen met een oude gevlekte dolfijn geeft hij toe het gevoel te hebben dat hij met een 'wijze oude man' te maken had. Hij is er stil van. En daarvoor moet je van goede huize komen.



In the Wild-serie

Engels

f 49,95 Bfr. 999

CD Vision

# VOOR DE PASSIE VAN EEN CONCERT EN DE EMOTIE VAN EEN BIOSCOOP



## UW CD-i WONDER KAN NOG MEER MET HET *Nieuwe* BOSE® LIFESTYLE® 12 AUDIO HOME ENTERTAINMENT SYSTEEM

Levensechte geluidsweergave, eenvoudige bediening en een elegant design

Het vult uw kamer met een levensechte Hi-Fi weergave én een weergave van filmgeluid zoals in een goede bioscoop. Hieronder de vele voordelen van het nieuwe Bose Lifestyle® 12 systeem.

### Levensechte weergave

De vijf Direct/Reflecting® kubusluidsprekers en de Acoustimass® Module, die uit het zicht kan worden geplaatst, zorgen voor een geluidsweergave die u volledig omringt.

Alle stemmen en instrumenten klinken natuurlijk en helder met een diepe krachtige lage tonen weergave zonder enige vervorming.

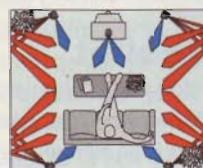
Waar u ook zit, u heeft overal een ruimtelijke Hi-Fi weergave, die rijk en vol blijft, zelfs indien het systeem zacht speelt.



De Acoustimass® Module kunt u bijna overal een onzichtbare plaats geven.

### Zo goed als onzichtbaar te plaatsen

Het systeem is zodanig ontworpen dat het in elk interieur past. Het slanke muziekcentrum heeft een radio en CD-speler en extra aansluitingen voor bijvoorbeeld uw televisie, videorecorder, of ander apparaat. De fraaie kubusluidsprekers en de Acoustimass® Module, die uit het zicht kan worden geplaatst, completeren de elegante van het systeem.



*Het Bose Lifestyle® 12 Audio Home Entertainment systeem omringt u met een natuurlijke balans van direct en gereflecteerd geluid.*

### Eenvoud

Voor een optimaal bedieninggemak heeft Bose een nieuw soort afstandbediening ontwikkeld. Met slechts een druk op enkele knoppen kunt u alle functies van het systeem bedienen. U hoeft deze afstandbediening niet te richten en u kunt hem overal in huis

gebruiken. Hij werkt zelfs door wanden en vloeren heen. Voor meer informatie of het adres van de Bose dealer kunt u bellen, faxen of de bon insturen. Bezoek de dichtstbijzijnde dealer om kennis te maken met het beste voor de Hi-Fi en de Video wereld.

### Jawel, ik wil meer weten.

Zend mij meer informatie over het Bose Lifestyle® 12 systeem.

Naam: \_\_\_\_\_ m/v

Telefoon: \_\_\_\_\_ overdag

\_\_\_\_\_ 's avonds

Adres: \_\_\_\_\_

Postcode: \_\_\_\_\_ xxxx

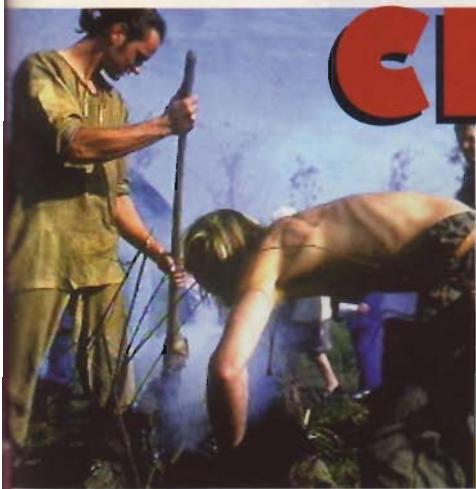
Plaats: \_\_\_\_\_

Bose B.V., Nijverheidstraat 8, 1135 GE Edam,

Telefoon 02993-69191,

Fax 02993-68166

**BOSE**  
Better sound through research®



# CD-i en pretpark



*Een ideale combinatie*

**Er is tegenwoordig meer te beleven in een park dan een bezoek alleen. Je bent een hele dag druk in de weer met alle evenementen en je wilt er even bij gaan zitten. Wat doe je dan? Je start de CD-i van het park en test of je alles wel meegemaakt hebt. Heb je een CD-i-speler thuis dan kun je ook later het park herbeleven. Dat is nog eens wat anders dan een fotoalbum doorbladeren.**



*Lennie Pardoel*

**I**s de CD-i van Het Land van Ooit speciaal bedoeld voor kinderen en zodoende gevuld met kinderliedjes en films, de CD-i van het Archeon is er voor iedereen en gegoten in de vorm van een quiz. Door middel van keuzevragen kun je testen of je alles van het park ook echt hebt begrepen.

## **Het Land van Ooit**

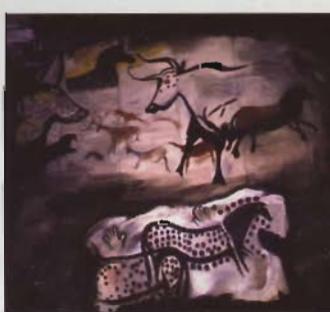
Wie wist dat er binnen Nederland nog een piep klein land gelegen is? Met eigen grenzen, eigen regels en niet te vergeten met een geheel eigen cultuur. Welnu, dit is Het Land van Ooit. Wanneer je er binnentreedt, zul je merken dat volwassenen hier volkomen genegeerd worden. Dit tot groot genoegen van de meegenomen kinderen. De CD-i van Het Land van Ooit bestaat uit drie gedeeltes. Er is een gedeelte met liedjes en melodietjes dat ook beluisterd kan worden op een gewone CD-speler. Dan is er

een gedeelte met een tekenfilm over de geschiedenis van Het Land van Ooit en een film met de avonturen van Kloontje, het reuzenkind.

Dit Ooit-land heeft een eigen geschiedenis. Je komt er pas het fijne van te weten als je de tekenfilm over de geschiedenis van Het Land van Ooit op de CD-i bekijkt. Die zeer speciale zwart met witte zwanen zagen we tijdens ons bezoek aan het park wel zwemmen, maar dat dit eigenlijk de graaf en gravin van Het Land van Ooit waren, dat wisten we natuurlijk niet. Oorzaak hiervan blijkt de betovering van Stor de Bostor te zijn. Hij wilde met de gravin Rondelia trouwen. Zij was (en is) echter verliefd op graaf Wildebras. Dit maakte Stor zo kwaad dat hij die twee in een witte en zwarte zwaan dacht om te toveren. Dat hij dit niet helemaal voor elkaar kreeg, kwam door de innige verstengeling van de graaf en de gravin tijdens de betovering. Hierdoor zijn zij beide zowel wit als zwart.

## **Terug in de tijd met Archeon**

Het is nog maar twee jaar geleden dat Archeon de deuren voor het publiek opende. Dat er over de creatie van dit archeologische themapark goed nagedacht is, zie je in alle bouwwerken terug. Niets is gefantaseerd, alles berust op



## Gratis naar het Archeon

Ook dit nummer hebben wij weer een prijsvraag. Te winnen vallen er nu tien setjes van twee toegangskaarten voor het archeologisch themapark Archeon.

De vragen zijn:

- Waar ligt Archeon?
- Wat is de meest beruchte dinosaurus?
- In welke film van Steven Spielberg had hij een bijrol?

Vul de antwoorden in op de antwoordkaart elders in dit CD-i Magazine. Schrijf je naam en adres erop en stuur 'm op naar: CD-i Magazine, Postbus 3389, 2001 DJ in Haarlem.

Het Land van Ooit bevindt zich in Drunen, Parklaan 40, in Noord-Brabant (telefoon 0416-377775). Het Archeon is te vinden in Alphen aan de Rijn, Archeonlaan 1, in Zuid-Holland (telefoon 0172-447773). De CD-i's zijn te koop in het park. De CD-i van het Land van Ooit kost f 35,-; de CD-i van het Archeon f 29,95.



uitgebreid wetenschappelijk onderzoek. Zo zie je de huizen uit de prehistorie, de middeleeuwen en uit de Romeinse tijd op ware grootte nagebouwd. Ook zijn er allerlei bewoners uit de bijbehorende tijd te zien. Zij gedragen zich zo authentiek mogelijk. Je kunt ze van alles vragen over hun gewoonten, want ze verstaan gelukkig onze hedendaagse taal. Maar voordat je al deze mensen bezoekt, kun je het beste de tijdtunnel betreden. Deze bevindt zich in het hoofdgebouw. Wanneer het voetgangerslicht op groen staat mag je de tunnel in. Onder begeleiding van een geheimzinnig stel dat je over de geschiedenis van de aarde vertelt, volg je een route die begint bij het moment dat de aarde nog geheel uit magma bestond en dus een vuurmassa was. Met een denkbeeldige lift vlieg je door miljarden jaren heen naar het moment van stolling. Wanneer je uitstapt veert het aardoppervlak onder je voeten. Even ben je dan je evenwicht kwijt. Het is een raar gevoel. Maar dan breekt het moment van kristalvorming aan. De zeeën ontstaan en natuurlijk het vaste land. In de tijdtunnel zien we de eerste amfibieën verrijzen. Daarna ontstaan er reptielen en dinosaurussen. Hun ogen draaien huizenhoog boven je uit in hun kassen. Voor de jongsten onder ons moeilijk van echt te onderscheiden. Het wordt daarom tijd de eerste mens te ontmoeten. Op dat moment zijn we hoog in het gebouw aangeland.

### Na afloop quizzen

Heb je goed opgelet tijdens die veel te kort durende dag in het Archeon? Dan kun je nu de 'Archeon CD-i quiz' gaan doen. Hersens bij elkaar en starten maar. Eerste vraag: De Coelurosauravus leefde tijdens.... a)het Carboon, b) het Perm, c) het Devoon, d) het Krijt? Of: Hoe ving de Pteranodon zijn prooi? a) zwemmend, b) lopend, c) vliegend, d) kruipend? En zo zijn er ook vragen over de Prehistorie, over de Middeleeuwen en over de Romeinse tijd. De vragen zijn in thema's verdeeld. Heb je het ene thema afgerond dan kun je aan het volgende thema beginnen.

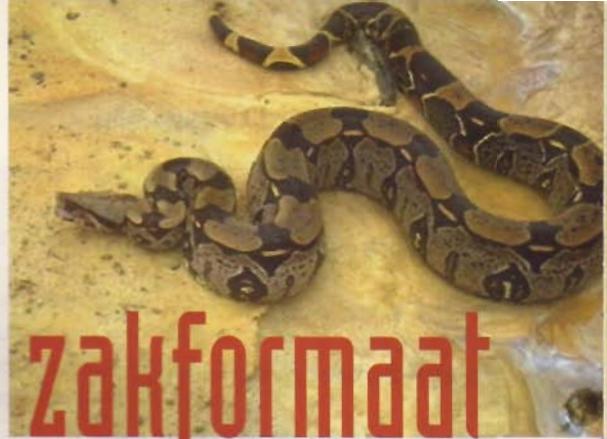
Het is een zeer leerzame quiz, maar zeker geen makkelijke. Dus succes.

En vooral veel plezier!



Stop een tijger in je CD-i-speler

# Antwerpse Zoo; dierentuin op zakformaat



**B**uiten station Antwerpen Centraal neem ik de bocht naar rechts en zie de onmiskenbare ingang van een dierentuin. Lekker een dagje ouderwets dieren kijken in de Antwerpse Zoo. Ik ben nog maar nauwelijks binnen in deze klassieker onder de dierentuinen of mijn oog valt op een poster bij de informatie-kiosk. 'Verhuur CD-i'. En jawel, de tijd heeft hier niet stilgestaan. De Antwerpse Zoo geeft haar bezoekers de kans om via CD-i meer over de dieren te leren dan wat er op de bordjes staat. En omdat er zoveel belangstelling voor de titel bestond, is *Zoo Eenvoudig* vorig jaar op de markt gebracht.

## Hoofdmenu

Je komt binnen in een nachtelijke dierenwereld met enkele dieren, die elk een deel van de informatie ontsluiten. Er is een vis met ABC, een aap in een boom, een vogel met Wist-je, een schelp met Help, een salamanderachtig beestje met Ituri en een slang met Anno 2100. Handig is dat de dieren in het hoofdmenu zijn ingedeeld in hun eigen 'familie', zodat het hoofdmenu naast overzichtelijk ook nog leerzaam is.

## ABC en Boom

ABC en Boom doen hetzelfde op verschillende manieren. Als je Tijgers wilt vinden kun je die met ABC in de alfabetische lijst opzoeken en je kunt met Boom langs Landzoogdieren-Roofdieren-Katachtigen bij de Tijgers terechtkomen. Dan krijg je een plaatje waar een commentaarstem één of meer tekstblokjes informatie geeft. Bij een paar diersoorten krijg je ook geluid. Als je dan Boom aanklikt laat die zien in welk deel van de boom je dit dier kunt vinden. De boom is overigens niet taxonomisch correct, maar meer een manier om de informatie overzichtelijk te presenteren.

## Big Bang

Je kunt ook leren hoe het allemaal zo gekomen is met het leven. Eén tak van de boom is besteed aan notedoppen met de Big Bang-theorie, plaattectoniek (leer van de verschuivingen van de aardkorst, red.), evolutieleer en natuurlijk het ontstaan van *Homo Sapiens*, de mens dus, die gewoon, net



**Zoo Eenvoudig: De Antwerpse Zoo heeft enige tijd geleden een CD-i uitgebracht met daarop informatie over 1300 dieren, van olifanten en nijlpaarden tot klompvoetkikkers en tenrecs.**

**Met de zomer in onze bol ondernamen wij een vakantietochtje naar de dierentuin.**

Femke de Vries

als de andere dieren, in de Boom is opgenomen onder Landzoogdieren-Primate-Apen-Smalneusapen.

## Wist je dat?

Achter het plaatje *Wist-je* gaat een rubriekje schuil met weetjes en een kwis, waarbij je aan de hand van een korte beschrijving een dier moet herkennen. Als je dan op het balkje met de naam klikt krijg je de informatie over dat dier gepresenteerd. Aan de sommige informatie is te herkennen dat de CD-i oorspronkelijk bedoeld was voor gebruik in de dierentuin. Dan wil je niet uren naar een beeldschermje staan staren, maar gewoon wat lezen over de tijger naast je in zijn kooi en verder lopen naar de leeuw. Het Ituri-woud in Afrika is een mooi voorbeeld van hoe het ook zou kunnen in de relatie tussen mens en natuur. Onder dit plaatje wordt uitgelegd hoe de pygmeeën leven en tegen de natuur aankijken. Dit is wel leuk, het is weer eens wat anders dan wat je doorgaans leest over de combinatie Mens & Oerwoud.

## Conclusie

*Zoo eenvoudig* is een dierenencyclopedie op zakformaat, waarin over een heleboel dierentuindieren, maar ook over enkele belangrijke geologische en evolutionaire theorieën informatie is opgeslagen die je vrij eenvoudig kunt opvragen. De CD-i is duidelijk gericht op een breed publiek dat niet zit te wachten op wetenschappelijk verantwoorde analyses, maar op leuke weetjes. Leuk extraatje is dat van een aantal dieren geluiden te horen zijn. Daar willen we in de volgende versie beslist meer van horen.

**Zoo  
eenvoudig**  
Nederlands  
f 99,95  
Bfr. 1.799  
Philips Media



Vorig jaar werd tijdens een uitvoering van Puccini's opera *Tosca* de hoofdrolspeler door een vuurpeloton in zijn benen geschoten. Per abuis had de setdresser een echte kogel in het geweer van één van de beulen gestopt. De hoofdrolspeler had geluk dat de figurant niet kon mikken, maar hij was wel de rol kwijt. *Tosca* is een opera die getekend wordt door de ongelukken die er op de set gebeuren. Een goede uitvoering is nu op Video CD verschenen. Operaliefhebbers opgelet!

Rom Helweg

*Maar God zal die vuile bloedhand straffen!*



# Tosca

*Spectaculaire opera van Puccini*

**G**iacomo Puccini leefde rond de laatste eeuwwisseling en heeft zijn faam te danken aan opera's als *La Bohème* en dit meesterwerk, *Tosca*. Hij stond tijdens zijn leven al onder invloed van de maatschappelijke veranderingen die de eeuwwisseling tekenden. Als een van de eerste motorfanaten kreeg hij al eens een ongeluk, waardoor hij altijd met een stijf been achter zijn piano zat. Ook zijn muziek had al een knipoog naar de toekomst.

## Hemelbergende scènes

Puccini wist als geen ander vreemde accorden onder de melodie te zetten op een manier die nog niet voor iedereen begrijpelijk was. Zo schreef de componist Gustav Mahler eens in een brief aan zijn vrouw: "Een knap werk, maar wat een acties! Tegenwoordig schijnt iedere schoenmakersknecht maar te kunnen instrumenteren! Een verzameling hemelbergende scènes onder het gebeier van Paaps klokgeluid!" *Tosca* maakte Puccini niet echt geliefd onder zijn collega's. Pas veel later wisten de critici zijn muziek op waarde te schatten en inmiddels wordt Puccini gezien als één der grootsten.

## Verisme

Puccini was één van de grondleggers van het Verisme. Waar tot dan toe de opera werd gelardeerd met aria's en recitatieven, liet Puccini iedere dialoog doorgaan als onderdeel van de muziek. Muziek en actie werden gezien als één geheel en er werd zonder onderbrekingen doorgaandeerd en gemusiceerd. In een opera als *Tosca* was dat ook wel nodig, gezien de hoeveelheid actie en spanning. Langgerekte aria's zouden het publiek alleen maar afleiden.

## Sarah Bernhard

*La Tosca* was van oorsprong een toneelstuk van Victorien Sardou, die het stuk speciaal had geschreven voor Megaster Sarah Bernhard. Het stuk was over de hele wereld met veel enthousiasme ontvangen. Het leende zich echter ook uitstekend voor een opera-libretto dat uiteindelijk in 1900 haar première zou vinden in Rome. Het stuk zat zo vol met spanning en actie dat het publiek aanvankelijk niet zo goed wist hoe het ermee om moest gaan. Je zou het kunnen vergelijken met de fans van Ingmar Bergman die ineens een film als *Speed of Rambo* te zien krijgen.

## Drie-acter

Ondanks alle avant-gardistische elementen is *Tosca* op een heel klassieke manier geschreven. Een drie-acter waarin niet meer dan een tijdsbestek van vierentwintig uur beschreven wordt. *Tosca* speelt zich af ten tijde van de Franse overheersing in Italië. Napoleon had een politiecommissaris aangesteld, Baron Scarpia. Scarpia was verliefd op Flora Tosca, een bekende actrice, maar *Tosca* was op haar beurt verliefd op Caravadossi, een kunstschilder. Caravadossi was libertijns ingesteld en hield de Libertijnse leider Angelotti schuil. In zijn versierpogingen wilde Scarpia meteen informatie krijgen over Angelotti. In een bui van jaloezie jegens Caravadossi vertelde *Tosca* dan ook aan hem dat haar minnaar de rebellenleider verborgen hield.

## VLUCHTPLAN

Direct liet Scarpia hem arresteren om hem te martelen. *Tosca* kon dit niet aanzien en probeerde Scarpia om te kopen door te zeggen dat ze dan wel een keer met hem naar bed wilde. Zij had een plan in haar hoofd, waarmee zij met haar geliefde kon vluchten en de rebellenleider vrijuit zou gaan. Scarpia zou dan een vrijgeleide ondertekenen. Vervolgens had hij beloofd Caravadossi niet echt te laten executeren, maar alleen met losse flodders te laten beschieten.

## Executie

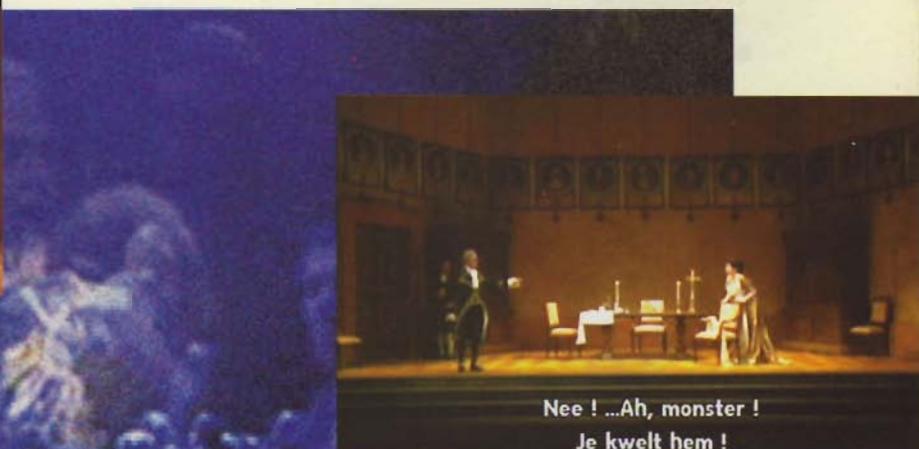
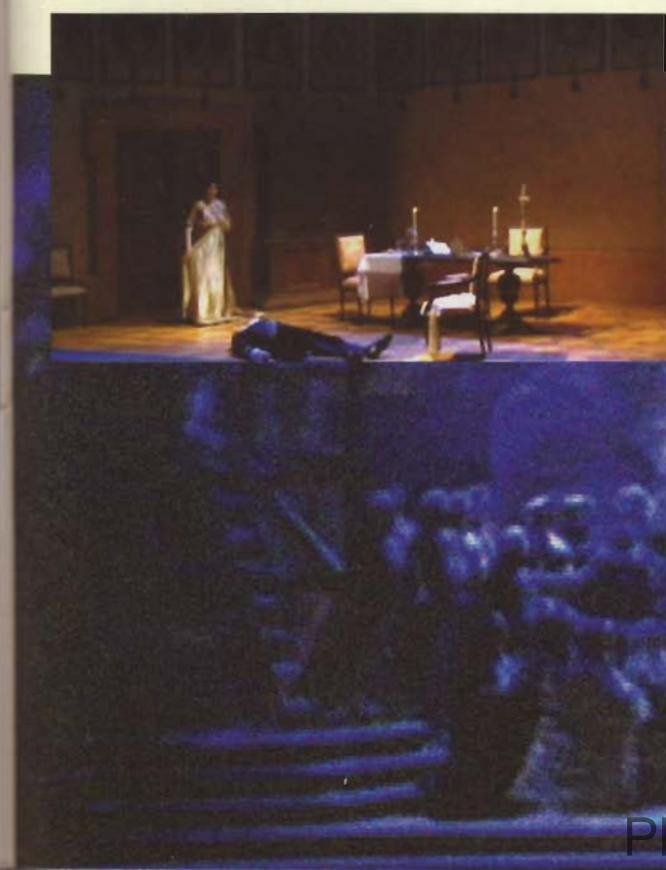
Scarpia had dan weliswaar de vrijgeleide ondertekend, er zaten wel degelijk echte kogels in de geweren. *Tosca* vermoordt Scarpia, Caravadossi wordt geëxecuteerd en uiteindelijk pleegt *Tosca* zelfmoord door van de Romeinse Engelenburgt af te springen. Allemaal dood en zo hoort het ook in een opera. Anders waren al die zakdoeken voor niets. Een wonderschoon, dramatisch werk dat de ene na de andere uitvoering heeft beleefd.

## Tour de Force

*Tosca* is in ieder opzicht een Tour de Force. Muzikaal gezien vereist het absoluut vakmanschap van zowel orkest als zangers; drama-technisch is het een zeer moeilijke taak voor de spelers; maar ook het publiek krijgt het een en ander te verduren. Zo is de rol van *Tosca* de mooiste rol die Maria Callas ooit heeft gespeeld. De dramatiek in haar stem en haar spel is typerend voor de rol die aan *Tosca* is toegedekt.

## Rillingen

In deze uitvoering van *Tosca* zijn ook niet echt de minste goden te zien. Frances Ginsberg zet een prachtige Flora *Tosca* neer. Een gezalfde stem met de nodige dramatiek. Toptenor Ignacio Encinas blinkt werkelijk uit als Mario Caravadossi an Le Stelle, de showstopper van de opera. Hoewel de decors niet zo spectaculair zijn als verwacht zou mogen worden, is het een genot om te kijken. Iedere keer weer, met rillingen over het hele lijf.



Tosca

NL/F/D/E

f 59,95

Bfr. 1.099

Philips Media

# Fields of Gold



## The Best of Sting, 1984-1996

**T**oen The Police er besloten een punt achter te zetten, ging Sting zijn eigen, wijze weg. Zelden heeft iemand zo'n succes gehad met zijn solocarrière als Sting, helemaal wanneer je het succes van de originele Police in gedachten houdt.

### Razend knap

Sting begon in 1984 met een band die de hele muziekwereld op haar grondvesten deed schudden. Toppers uit de Jazzwereld zoals Omar Hakim (drums, Weather Report), Darryl Jones (Bas, Miles Davis Band, tegenwoordig Rolling Stones), Kenny Kirkland (piano) en Branford Marsalis (sax) begeleidden hem op zijn eerste soloalbum. Prachtige stukken als *Fortress Around Your Heart* en *Moon Over Bourbon Street* werden een aardig succes, maar bleven steken bij echte muziekliedhebbers, zonder de hitparades te veroveren. Toch wist Sting uitverkochte zalen te trekken over de hele wereld. Niet alleen is hij een geweldige muzikant, maar ook een entertainer. Het is razend knap om de melodiellijnen te zingen, bas of gitaar te spelen en dan tegelijkertijd ook nog over het podium te springen. Probeer het maar eens en je bewondering zal stijgen.

### Muzikale vrijheid

Ook met zijn volgende bezettingen wist Sting muzikale kwaliteit te waarborgen. Als geen ander had hij door dat het talent van de muzikanten uit zijn band hem de vrijheid gaf om ieder idee uit te voeren. Ook zijn huidige band spelen enkel toppers. Vanuit zijn studio op zijn eigen landgoed zijn inmiddels drie albums verschenen die elkaar maar nauwelijks kunnen overtreffen. Vreemde ritmes die verrassend vloeidend in het gehoor liggen, prachtige melodieën en zeer indringende teksten sieren deze meesterwerken.

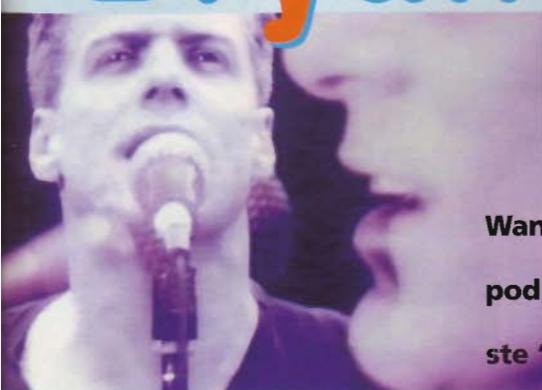
### Best of...

Het komt niet vaak voor dat een zogenaamde Best of... CD zo'n verademing is. Veelal komt zo'n CD uit wanneer de artiest is overleden, of wanneer de verkoopcijfers van het gewone album niet echt fantastisch zijn. Hier ligt dat anders. Iedere afzonderlijke clip verdient een plaats in een eregalerij. Neem bijvoorbeeld de dronkemansdans uit *We'll Be Together*, het prachtige *Fortress Around Your Heart* en de grote hit *An Englishman In New York*. Wat erg bijzonder is, is de uitvoering van het nummer *It's Probably Me* met Eric Clapton en saxofonist David Sanborn. Een bonus op een album dat eigenlijk louter uit bonusen bestaat. (RH)



Sting  
Field of Gold  
Engels  
PolyGram

# Bryan Adams So Far So Good



Wanneer je Bryan Adams op het podium ziet staan, zie je nog steeds die kwajongen, die net zijn eerste 'six-string' heeft gekocht. Het plezier straalt nog steeds van hem af wanneer hij zijn nummers de zaal in rockt. Je zou eigenlijk helemaal niet zeggen dat hij één van de belangrijkste songwriters ter wereld is. Een aantal van zijn grootste hits staat nu verzameld op een Video CD: *Bryan Adams, So Far So Good*.

**B**ryan Adams werd in 1959 geboren in Ontario, Canada. Met een stem als de zijne en je twintigste bereiken aan het einde van de zeventiger jaren, kan het bijna niet anders of je wordt een ster. En nderdaad, Adams heeft heel wat wapenfeiten achter zijn naam staan. Diverse nummer 1 hits in alle delen van de wereld. Niet alleen van hemzelf, maar ook van de artiesten voor wie hij heeft geschreven.



## Recht voor z'n raap

Adams' stijl kenmerkt zich door recht voor z'n raap Rock, R&B, een rauwe stem, begrijpelijke teksten; kortom, met een vaartje van honderd over de Interstate met het dak open. Niet nadenken, gewoon doen. Het ziet er ook allemaal even simpel uit bij hem. Zijn gitaar is een soort verlengstuk van zijn lichaam, waarvan de snaren het stevig te verduren krijgen. Toch zit het allemaal even solide in elkaar.

## By the way, Bryan Adams

Misschien is dat ook de reden dat er zoveel grootheden zijn die van zijn muziek gebruik willen maken. Denk maar aan Tina Turner, voor wie hij meerdere stukken heeft geschreven, waarvan zijn eigen duet: *It's Only Love* ook op deze Video CD staat. "By the way, his name is Bryan. Bryan Adams!" Publiek uit z'n dak, kippevel. En zo waren er nog een paar. ZZ Top, Bonnie Tyler, Jeff Beck en Joe Cocker; allemaal spelen ze met liefde de songs van Bryan Adams.

## Everything I Do

Na het zien van de film Robin Hood, Prince of Thieves heeft hij in een uurtje het nummer *Everything I Do* geschreven, dat als soundtrack voor de film zou dienen. Het werd een succes. Een succes? Nummer één in veertien landen is misschien wel goed voor een verkoop van honderdveertig miljoen platen! Dit uurtje denken heeft gezorgd voor de best verkochte single uit de popgeschiedenis!



## Volume hoog en gáán

Op de Video CD, die overigens (gelukkig) wordt gedominated door live werk, staat een aantal prachtige stukken. Vaak lekker ruig, maar soms ook erg gevoelig. Bijvoorbeeld die hit *Everything I Do*, die live misschien nog beter is dan de studioversie. Bijvoorbeeld *When the Night Comes*, live misschien nog wel mooier dan bij Joe Cocker. Volume op maximum, en gáán.

**Bryan Adams  
So Far So Good**  
Engels  
PolyGram



CD-i IS  
K I N D E R S P E L

# Mutsje af voor Peyo's Smurfen



**Het is al weer vier jaar geleden dat de striptekenaar Peyo op 66-jarige leeftijd overleed. Zijn smurfencreaties leven echter voort en worden nog elke dag bewonderd. Is het niet in een kinderprogramma op de televisie, dan is het wel op een video of Video CD. Na Het magische Schilderij (zie CD-i Magazine nummer 2) is nu Mutsje af voor de Smurfen verschenen.**

Lennie Pardoel



inderen zijn dol op die blauwe dwergachtige wezentjes, maar ik mag er zelf ook graag naar kijken. Het is prettig wanneer kinderprogramma's die kwaliteit bezitten, want dan kan televisie kijken nog eens een familiegebeuren zijn. Onder het kijken heb ik me dit keer afgevraagd wat die korte Smurfen-avonturen nu zo aantrekkelijk maakt. Na enige bestudering viel het mij op dat er zich altijd een wonderlijk probleem voordoet. Meestal heeft de afzichtelijke tovenaar Gargamel daarmee te maken. Hij zet voortdurend vallen uit om de Smurfen te vangen, want hij zou ze graag verorberen. Toch lukt hem dit nooit. Smurfen zijn namelijk een saamhorig volkje en als er een Smurf in nood is, is er altijd wel een andere Smurf om zijn soortgenoot te redden. Zo ook in deze vier verhalen.

## Mutsje af voor de Smurfen

IJdele Smurf en Smurfin wandelen in het bos. IJdele Smurf zou wel eens wat nieuws aan willen, zodat hij er nog mooier uit zal zien. Terwijl hij daarover peinst, ziet hij plotseling een gele muts achter een struik liggen. Enthousiast pakt hij de muts op en zet hem - de waarschuwingen van Smurfin negerend - op zijn hoofd. Met zijn onafscheidelijke spiegeltje bewondert hij zijn nieuwe aanwinst. Prachtig! Helaas is dit schone schijn, want bij de volgende spiegel-aanblik groeit er een bloem uit zijn neus. En de keer daarna stroomt er groene smurrie over zijn hoofd. Ondertussen wrijft Gargamel in zijn handen. Hij denkt namelijk de enige te zijn die dit zelf gecreëerde probleem kan oplossen. Maar zoals wel vaker het geval is: wie een kuil graaft voor een ander valt er zelf in. De Grote Smurf is Gargamel namelijk veel te slim af.

## Geen tijd voor Smurfen

Vier Smurfen komen bij toeval in een grot terecht. De bal waarmee ze aan het spelen zijn, rolt er namelijk naar binnen. En een flink eind ook, want pas diep in de grot vinden ze 'm weer terug. Op die plek vinden ze echter meer dan een bal alleen. Er staat namelijk een hele grote zandloper...



Vaag lezen ze nog de tekst 'Laat niemand het Zand des Tijds veranderen', maar dan is het al te laat. Een van hen keert de zandloper om en het zand begint te lopen. Het lijkt op dat moment leuk speelgoed te zijn, maar hun 'spelletje' heeft grote gevolgen. Buiten gekomen denken ze een bijzondere 'achteruitvliegvogel' te zien. Zo bijzonder is dit al snel niet meer, want alles dat beweegt blijkt achteruit te gaan. In het Smurfendorp lopen alle Smurfen achteruit en zelfs de opkomende zon zakt weer terug. Zo leuk is het dus allemaal niet. De vier boosdoebers besluiten weer naar de grot te gaan en de zandloper in z'n oude stand terug te plaatsen. Na deze handeling verlaten ze opgelucht de grot. Onterecht: buiten blijkt alles nog meer in de war te zijn. De zon komt in hoog tempo op en gaat weer onder. De vogel vliegt eerst voor en dan weer achteruit. Het is een chaos van jewelste. Moeder Natuur zelf is de enige die dit nog recht kan zetten. Gelukkig kan zij alles weer ten goede keren met haar toverstok.

## De Breinsmurf

Zoals waarschijnlijk bekend is, hebben alle Smurfen een typerende bijnaam. Er is een Smurf met een bril op, die dus Brilsmurf heet. Er is een Knutselsmurf die vanzelfsprekend graag knutselt en in dit verhaal is er een hele slimme Smurf, de Breinsmurf. Hij heeft een drankje uitgevonden waarmee je onzichtbaar wordt. Jammer genoeg duurt het niet lang of Gargamel krijgt daar lucht van. Hij moet en zal dat drankje hebben. En voordat je het weet, heeft hij een Smurf te pakken die de formule kent. Hij stopt hem in een Babbelbad en binnen een mum van tijd babbelt de Smurf de spreuk uit. Alleen Grote Smurf kan de situatie nog redden. Hij bedenkt een list met behulp van het laatste restje toverdrank.

## De Smurfenkraker

Brilsmurf zijn huis moet opgeknapt worden. Dit betekent dat hij gedurende die tijd ergens zal moeten logeren. Maar waar? Met enige aarzeling biedt de eerste kandidaat hem gastvrijheid aan. Dat had hij echter beter niet kunnen doen.

Het eerste slachtoffer is de Knutselsmurf. Hij drukt Brilsmurf nog op het hart niet aan zijn laatste uitvinding te komen, maar het mag helaas niet baten. Brilsmurf meent dat de laatste schroefjes nog wat extra aangedraaid moeten worden. De gevolgen zijn uiteraard niet te overzien. Zo volgen er nog een aantal logeerpartijen, totdat de maat vol is. Niemand wil hem meer hebben. Brilsmurf zal ergens buiten moeten overnachten. In een grot bijvoorbeeld. Als er die nacht een storm opsteekt voelen de Smurfen zich vreselijk schuldig. Brilsmurf moet gered worden. Uiteindelijk blijkt Brilsmurf zelf de grootste redder te zijn.

## Tot Smurf

Je zult zien dat het stuk voor stuk spannende Smurfenverhalen zijn. We herkennen in de Smurfenstemmen bekende Nederlanders die de verhalen extra kracht meegeven. Die Smurfen mogen van mij daarom nog een tijdje voortleven en de striptekenaar Peyo op deze manier in leven houden. Dit is mede mogelijk doordat hun avonturen zo geschreven zijn dat ze voorlopig nog niet gedateerd zijn.

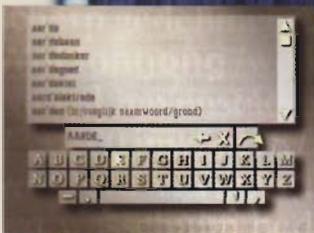
Binnenkort zal er weer een nieuwe Smurf-Video CD verschijnen, met de verhalen *Een Beetje Smurfvertrouwen*, *Muzieksmurf Steelt de Show* en *De Laatse Smurfbei*.

## Mutsje af voor de Smurfen

Nederlands  
f 39.95 Bfr. 699  
Philips Media

# Zoeken in de Interactieve Encyclopedie

Kindertips



**Vorige maand**

**kregen jullie tips**

**voor vier kinder-**

**CD-i's. Deze  
maand kun je de**

**CD-i die jullie  
ouders – waar-  
schijnlijk voor  
zichzelf – gekocht**

**hebben, gaan  
onderzoeken,**

**namelijk de  
Philips Media  
Interactieve  
Encyclopedie.**

**Je kunt er wel  
120.000 woorden  
en begrippen op  
vinden. Probeer  
eerst deze eens!**

## AardeTIP

Stop de encyclopedie in je CD-i-speler en wacht op het beginscherm. Dat is het scherm met negen vakken. Je kiest daar het 'A tot Z' zoekscherf, middenin: toets nu in 'aarde'. Ga dan naar 'aarde' bovenin de lijst en klik erop als het woord rood wordt. Bovenaan links kun je kiezen uit een fotoreportage en een animatiefilmpje, aangeduid door dat apparaat rechts. Klik eerst op de fotoreportage. Nu begint er een filmpje over de aarde. Wist jij bijvoorbeeld dat de aarde afgeplat bolvormig is? Wat dit precies inhoudt wordt nauwkeurig uitgelegd. En wist jij dat de aarde maar voor 29% uit land bestaat en dat de rest allemaal water is. Toch wel heel belangrijk om je zwemdiploma te hebben, vind je niet? Je hoort nog veel meer over de aarde, zoals bijvoorbeeld hoe snel de aarde rond draait, hoeveel kilometer je moet afleggen om de hele wereld rond te gaan en meer van dat soort dingen.

Is de reportage afgelopen, klik dan nu op de animatie, dus het plaatje van dat apparaat. Je krijgt dan te zien wat een eclips is. Mooi woord hè? Maar wat is het nu eigenlijk? Het is de verduistering van bijvoorbeeld de aarde omdat de maan op een bepaald moment precies tussen de zon en de aarde instaat. Hierdoor kan de zon niet op de aarde schijnen en is het dus bijvoorbeeld overdag plotseling donker. In deze animatie kun je voor deze ene keer de maan eens achterstevoren laten draaien. Klik maar op de pijltjes onderaan links en rechts. Leuk of niet? Wanneer je trouwens nog meer over planeten wilt weten kun je in het beginscherm voor het thema *Aarde en Natuur* kiezen, links onderaan.

## SmurftIP

Boven het thema *Aarde en Natuur* zie je *Entertainment* staan. Gelukkig is er ook aan kinderen gedacht. Speciaal voor jullie is er een Smurfenfilmpje. Klik eerst op de 'Wereld van de TV', dan op 'Kinderen' bovenaan. De Smurfenfilm gaat beginnen. Niet zo lang natuurlijk, want dat past niet op een encyclopedie. Wil je een wat romantischer film met zo'n kuspartij erin zien, ga dan naar 'Wereld van de film'. Ben je daar? Zoek dan de filmtitel 'Gejaagd door de Wind' op en genieten maar.

## MuziekTIP

Nu kun je binnen het thema *Entertainment* ook nog naar 'Pop en Rockmuziek'. Zoek daar de 'Golden Earing' op en swingen maar! Wil je wat meer over de misschien wel favoriete popgroep van je ouders weten, de Beatles, dan klik je daar op. Je kunt zien hoe gek de fans vroeger deden toen de Beatles twintig jaar geleden naar Nederland kwamen om op te treden. Het filmpje is nog wel in zwart-wit, want kleuren-TV bestond toen nog niet.

Zo dat was het weer voor deze keer. Succes met het opzoeken! Heb je zelf nog iets leuks op de encyclopedie gevonden? Mogen wij het dan ook weten? Schrijf naar CD-i Magazine, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

Lennie Pardoel

# Woody Allen's Annie Hall

Woody Allen heeft inmiddels twee Oscars voor zijn films gekregen en is tien keer genomineerd. Daarnaast hebben verschillende acteurs dankzij zijn films dezelfde status gekregen. Toch zijn de Allen-films niet zomaar voor iedereen toegankelijk. Waar de één veel argumenten tegen zijn exhibitionistische instelling heeft, gebruikt de ander dezelfde argumenten om de films de hemel in te prijzen. Voor de mensen die Woody Allen nog niet zo goed kennen, hier is zijn pronkstuk op



## Video CD: *Annie Hall*.

Woody Allen-films zijn uit duizenden te herkennen. Niet in de laatste plaats omdat hij zelf in negen van de tien gevallen de hoofdrol speelt, maar vooral vanwege een grote stijlvastheid. Iedere film lijkt een autobiografie van een sexueel-, psychologisch- en carrièrematig gefrustreerde veertiger van joodse afkomst. Vrouwen passeren de revue in een moordtempo met als enige rode draad de vraag: "Vind je me nog wel aantrekkelijk, en zo ja, waarom hebben we dan zo weinig sex?"

### Allen-stijl

Wanneer je een beeld wilt krijgen van Woody Allen's stijl, is *Annie Hall* het toonbeeld. Allen speelt hier de hoofdrol als Alvy, een stand up comedian die hard aan de bak probeert te komen. Na zijn tweede huwelijk komt hij Annie Hall tegen. Diane Keaton kreeg voor deze rol een welverdiende Oscar. Annie is actrice, dat wil zeggen, ze doet commercials en probeert een carrière als zangeres te beginnen. Ze zijn alletwee laaiend enthousiast over elkaar's talenten, en dat lijkt meer te helpen dan de vijf-tien jaar die Alvy bij de psychiater heeft gezeten.

### Not just Any Hall

In zo'n relatie moet je echter twee dingen niet doen. Je moet als veertiger van joodse afkomst niet je vriendin meenemen naar een vier uur durende documentaire over Nazi's. Je moet als vriendin daarentegen niet je veertigjarige vriend-van-joodse-afkomst meenemen naar je aan-ham-verslaafde-ouders. *Annie Hall* zit boordevol met dit soort scènes. Soms hilarisch grappig, soms aandoenlijk mooi, maar altijd genieten geblazen. Net wanneer je denkt dat er een uitgemeten acteerscène komt, wendt Allen zich tot de camera om zijn publiek het probleem

nog eens uiteen te zetten. Je wordt voortdurend alert gehouden.

### Per ongeluk

Woody Allen kenmerkt zich ook door voortdurend rekening te houden met zijn publiek, alsof hij live in de bioscoop staat. Zo was er bijvoorbeeld de scène waarin hij verschrikkelijk moet niezen wanneer de cocaïne net op tafel ligt. Deze scène werd per ongeluk opgenomen en stond niet in het script. Tijdens de viewing moest het publiek echter zo ontzettend lachen, dat hij besloot de scène te gebruiken voor de film. Hij heeft de scène echter extra lang laten duren, omdat hij wist dat het publiek nog lang niet uitgelachen zou zijn wanneer hij de volgende grap al had gemaakt. Je zou wat missen.

### Klarinet in plaats van een Oscar

*Annie Hall* is naar alle waarschijnlijkheid Woody Allen's beroemdste film. In ieder geval wist hij bij de Oscar-uitreiking een aantal andere films in de schaduw te zetten, waaronder *Star Wars*. Woody Allen kreeg de Oscar voor regie en scenario en werd genomineerd voor zijn hoofdrol. Woody Allen was bij de Oscar-uitreiking niet aanwezig omdat hij sinds 1969 elke maandag in Michael's Pub klarinet speelt en geen reden zag om dat nu eens niet te doen. Wat je noemt een compromisloos mens. Het is ook wel aardig om even te vermelden, dat in de allerkleinste bijrolletjes grootheden als Paul Simon, Sigourney Weaver en bijvoorbeeld Jeff Goldblum hun opwachting maken. (RH)



# FILMS

# Daniëlle Steel's Secrets



In de serie **Lady's Choice** is er weer een nieuwe kraker uitgekomen: **Secrets**. De collectie boeket-reeks op Video CD begint nu aardig te groeien. Zoals ik in de beschrijvingen van deze serie al eens eerder zei, komen deze TV-films van de hand van meester-soapproducent **Douglas S. Cramer**. Deze keer heeft hij een roman over zijn eigen vakgebied aangegrepen om een film te maken: **Hollywood. Het land van films, soaps, sterren, glamour, maar vooral een land met onderhuidse geheimen**. **Secrets** dus.



Ik ben bedreigd, omgekocht en gechanteerd door iemand...

moet je allereerst zorgen dat je een agent hebt. Net zoals de psychieters zijn 'agents' hun geld meestal niet waard, maar je kunt niet zonder. Verder moet je altijd blijven lachen, ook al ben je net door je geliefde in elkaar getimmerd. Zorg dat je haar goed zit en weet naar welke feestjes je moet. Tinseltown in een notedop.

Toen Bart de Graaff tijdens de Oscaruitreikingen in L.A. een rondleiding kreeg van onze enige Nederlandse Miss Universe, kregen we een beetje inzicht in het leven tussen de sterren. Wil je het maken in Hollywood, dan

moet je allereerst zorgen dat je een agent hebt. Net zoals de psychieters zijn 'agents' hun geld meestal niet waard, maar je kunt niet zonder. Verder moet je altijd blijven lachen, ook al ben je net door je geliefde in elkaar getimmerd. Zorg dat je haar goed zit en weet naar welke feestjes je moet. Tinseltown in een notedop.

## Een soap in een soap

Secrets is het verhaal van een groep acteurs die allemaal hun uiterste best doen om carrière te maken in de showbiz. Wanneer Mel Wexler ze een voorstel doet om in één van zijn series te komen spelen, lijkt de absolute doorbraak nabij. En inderdaad, het is geen droom, ze komen inderdaad terecht op het landgoed van Wexler, waar ze worden ingelijfd bij de familie van de serie **Manhattan**. Een leven zonder zorgen en vol glitter en glamour lijkt hun deel.



Omdat u verliefd was?  
Omdat u 'n verhouding had?

## Stay out of trouble

De speech van Wexler is kort en bondig. "Welkom bij de familie van Manhattan. Er zijn een paar regels: leer je teksten uit je hoofd, zorg dat je overal op tijd bent en blijf uit de problemen." Nou, als dat alles is, valt het nog best mee. Op een paar egoprobleempjes na ziet iedereen er uit alsof hij of zij voor de rest van hun leven geen zorgen meer hoeven te hebben. Maar dat is natuurlijk maar schijn. Onder de professionele glimlach en het lippenstift-beschermende-in-de-lucht-kusjes-geven zitten weldegeleijk de nodige kopzorgen.

## Iedereen zijn geheimje

Waar de ene dame een echtgenoot heeft die niets van showbusiness moet hebben, heeft de andere dame een geheime verhouding met zowel Mel Wexler als een liefde in San Francisco. Waar de ene jongeman een probleem heeft met zijn verslaafde vriendin, heeft de andere man een drankprobleem. Zo heeft iedereen zijn geheimen, die je zo krampachtig mogelijk voor jezelf moet zien te houden. En zoals dat nou eenmaal gaat, hoe langer iets verborgen blijft, des te harder slaat het terug.

## Christopher Plummer

In de hoofdrol zien we, verrassend genoeg, Christopher Plummer. Inderdaad, de norse Von Trapp uit de *Sound Of Music*. Hij is wat ouder geworden en met zijn leeftijd zou hij best nog een goede Blake Carrington neerzetten. Naast hem Jackie Collins, zuster van soapster Joan en verder een cast van voor mij absoluut onbekende sterretjes met agenten, een eeuwig McCleans gebit en de lippenstift nog keurig op de lippen als ze wakker worden. De film wordt geïntroduceerd door Daniëlle Steel zelf, die 'haar' kijk(st)ers verwelkomt in de warme familie van 'Lady's Choice'.

Secrets  
Nederlands ondertiteld  
f 39,95 Bfr. 699  
Exclusief Film & Video

# The Brady Bunch Movie

We schrijven de Paramount Studio's, begin zeventiger jaren. De tape van de laatste aflevering van de succesvolle serie The Brady Bunch is op mysterieuze wijze blijven steken in de machine, waardoor de speler voorgoed wordt vernield. Voorgoed? Nee. Tijdens een opruimactie wordt de speler van de zolder gehaald, aangesloten en afgespeeld. Door een fout in de computer komen de Brady's terecht in een gloednieuw script. The Brady Bunch is terug!



Nog steeds leven vader Mike met zijn drie zoons en moeder Carol met haar drie dochters in hun zestiger jaren huis op Clinton Way 4222. Nog steeds de formica tafels, nog steeds het plastic kunstgras in de tuin, nog steeds Danny en Marie Osmond over de hifi-stereo. Om hen heen zijn de negentiger jaren echter in volle gang. Grunge, autodieven, Hip Hop en omkopingsschandalen. Tja, wat moet je dan? Met je tijd meegaan? Welnee, De Brady's vinden het wel goed zo.

## De Belasting

Op een vermaledijde dag komt hun buurman hen vertellen, dat ze moeten verhuizen. Hij biedt ze een half miljoen dollar, maar de Brady's zwichten niet voor de verleidingen van geld. Ze hebben echter wel een probleem, de belasting zit achter hen aan voor een bedrag van 20.000 dollar. Hoe kunnen ze nou hun huis, dat Mike zo vol zorg heeft ontworpen, behouden? Zouden de negentiger jaren dan toch overwinnen in Huize Brady? Het begint erop te lijken. Dochter Jan wordt schizofreen,



dochter Marcia blijkt een lesbische vriendin te hebben en Mike's ontwerpen lijken toch iets te ouderwets te zijn om een voorschot van 20.000 dollar te verdienen.

## Revival of the 60's

Om de humor van deze film te begrijpen, zou je eigenlijk al een beetje fan moeten zijn geweest van de originele serie. Een lieflijkheid, waar zelfs de grootste zoetekauw zijn vullingen op zou verspelen, temidden van de harde jaren negentig. Het is ongelooflijk knap hoe de producenten van de film de sfeer uit de zestiger jaren hebben kunnen terughalen. Er is iets gedaan met de kleuren van de film, de make up en zelfs het geluid, dat tegenwoordig nergens meer te vinden is. Nergens? Kijken we niet nog steeds naar Archie Bunker, Lucy Ball, Flipper en Starsky en Hutch?

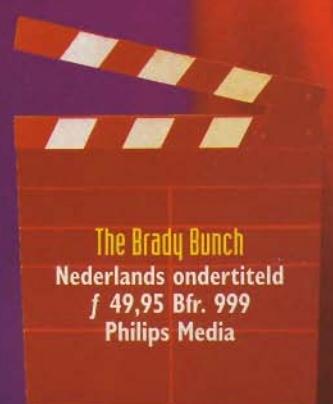


## Easy Tunes op film

Het is meer dan ooit een trend om terug te grijpen naar TV-stijlen van dertig jaar geleden. Eigenlijk zou je The Brady Bunch Movie kunnen zien als The Mike Flowers Pops van het witte doek. Easy Tunes op film. Beter kan je het niet beschrijven. Verkeerde stropdassen en blonde lokken, die dagelijks 5000 streken van de borstel nodig hebben. Roze jurkjes en kapsels waar een eeuwige kruil in zit.

## Groovy

In de hoofdrollen zien we Shelley 'Cheers' Long, die waarschijnlijk een fortuin moet hebben gevraagd om haar kapsel zo te laten vernaggelen. Maar wie is toch ook al weer die Mike Brady? Kijk nou maar eens goed, en jawel: *Midnight Caller* Jack 'Nighthawk' Kyllian; Gary Cole. Het is ook razend knap hoe ze de 'teenstars' uit die tijd nieuw leven in hebben kunnen blazen met sterretjes uit deze tijd. Hoe krijg je een kind van elf zover om die gelukzalige glimlach op het gezicht te toveren die zo tekenend was voor de zestiger jaren? Er is inmiddels een vervolg op deze film uitgekomen. Daar kijken we natuurlijk reikhalzend naar uit. Groovy! (RH)



# Of zomeraar een dagje



De zomer is een periode die bij uitstek geschikt is voor dagtochten en, als het weer niet zo heel erg meeziit, musea. Op Internet is er een heleboel informatie te vinden over musea, dagtochten, pretparken en steden in Nederland en België. Je krijgt er in ieder geval een vakantiegevoel van.

Léan Seuren (lean@hub.nl)

ok al zijn er een aantal goede zoektools waarmee je Internet-sites over een bepaald onderwerp kunt zoeken, toch is het niet altijd even eenvoudig om de juiste site met de juiste informatie te vinden. Het lijkt soms wel een grote database waarin geen enkele structuur zit. Je hebt het misschien zelf al gemerkt: je tikt een trefwoord in bij Lycos, Altavista of Web Crawler, en je krijgt 100+ adressen terug waar je je dan vaak min of meer op goed geluk doorheen worstelt. Sommige sites zijn *under construction*, zoals dat heet, en daar valt weinig te zien. Dan zijn er sites waarvan de inhoud niet overeenkomt met de titel die je terugkreeg van de zoektool. Weer andere sites zijn zó amateuristisch dat er geen informatie te halen valt. Vandaar dat we voor jullie een aantal sites hebben uitgezocht die wel degelijk nieuwswaarde bevatten. Als thema hebben we, onder het motto 'het wil maar niet zomeren', een aantal Internet-plekken uitgezocht waar bekende musea online hun collectie laten zien en een aantal plekken waar je literaire informatie kunt vinden. En mocht het toch volop zomer zijn, dan zijn er nog altijd een aantal attractieparken of steden in Nederland of net over de grens waar je een dagje naar toe kunt.

## Musea in Nederland

Als eerste zijn we op zoek gegaan naar musea. Die bleken in overvloed aanwezig op het Net. Niet zo verwonderlijk, want een museumcollectie leent zich uitstekend voor een tentoonstelling op het Web. Een behoorlijk aantal Nederlandse musea zijn inmiddels online, de één wat uitgebreider dan de ander. Zo vind je van het Historisch Museum, het Allard Pierson Museum in Amsterdam en het



# e uit?

Centraal Museum in Utrecht van elk maar één pagina, terwijl het Rotterdamse Historisch Museum 'Het Schielandhuis' er voor gekozen heeft om een gedeelte van de collectie online te laten zien. De Web-tentoonstelling omvat Rotterdamse meesters uit de Gouden Eeuw zoals Adriaen van der Werff, Jacob Ochtervelt en Cornelis Jansz. Snel linck. Bij het Groninger Museum kun je online lezen over kunstnijverheid en archeologie en zijn er ook pagina's te bekijken, die de kunst in een tweetal periodes beschrijft. Het Rijksmuseum van Oudheden in Leiden heeft een behoorlijk uitgebreide site. De indeling die ze in het museum zelf hanteren, trekken ze ook online door. De site is dan ook opgedeeld in 'Egypte', 'de Klassieke Wereld', 'het Oude Nabije Oosten' en een overzicht van tijdelijke tentoonstellingen. Een bezoekje op het Web waard! Een andere site waaraan veel aandacht is besteed is die van het Prentenkabinet in Leiden. Prenten, tekeningen en fotografie. Informatie over het gebouw de Rapenburg 65 zelf, fotografische technieken en de geschiedenis van de collectie. Uitgebreider kan haast niet. Jammer alleen dat de site Engelstalig is en dat er geen keuze voor een Nederlands-talige versie voor handen is.

Niet alleen de heel bekende musea zijn online, maar ook de wat kleinere. Zo kwam ik zelf een museum tegen waar ik nog nooit eerder over gehoord had: het Nationaal Reddingmuseum Dorus Rijker. Verder zijn er op de Batavia-werf in Lelystad het VOC-schip de 'Batavia' en het Admiraliteitsschip de 'Zeven Provinciën' te bewonderen en het PTT Museum is een aardige ziroute voor de filatelisten en verzamelaars van telefoonkaarten.

In het kader elders in het artikel vind je nog een aantal adressen van andere musea die een virtueel bezoek waard zijn, zoals de Lakenhal in Leiden, het Museon in Den Haag, de Hortus Botanicus in Leiden en het Mauritshuis, waar ook een afdeling 'Johannes Vermeer' te bezoeken is. Eén ding hebben de online presentaties allemaal gemeen: je vindt er het adres, de openingstijden en de entreekosten.

## QWERTY verslaat Duimkramp

CD-i KeyControl, heet-ie en hij ziet er mooi uit. Emailen en je zegje doen in een van de vele internationale nieuwsgroepen, wordt nu een makkie. Voor f 149,- heb je een uitbreiding van je CD-i-speler die ook voor een aantal andere CD-i's te gebruiken is, zoals de Interactieve Encyclopedie.

CD-i KeyControl

f 149,- (Qwerty) Bfr. 2.999 (Azerty)

Philips Media



## Musea in Nederland

### Rijksherbarium/Hortus Botanicus in Leiden

<http://www.wi.leidenuniv.nl/RHHB/index.html>

### Rijksmuseum van Oudheden in Leiden

[http://archweb.leidenuniv.nl/rmo/home\\_rmo.html](http://archweb.leidenuniv.nl/rmo/home_rmo.html)

### Historisch Museum in Rotterdam

<http://www.nes.nl/hmr/>

### Het Mauritshuis

<http://www.tref.nl/Algemeen/Mauritshuis/>

### Rotterdamse Meesters uit de Gouden Eeuw

<http://www.eur.nl/fgc/rdammees.html>

### Stedelijk museum De Lakenhal in Leiden

<http://132.229.192.124/www.let.data/arthis/lakenhal/home.htm>

### Het Prentenkabinet in Leiden

<http://www.let.leidenuniv.nl/www.let.data/pkl/home.htm>

### Allard Pierson Museum in Amsterdam

<http://www.channels.nl/allardp.html>

### Historisch Museum Amsterdam

<http://www.channels.nl/historic.html>

### Rijks Museum in Amsterdam

<http://www.channels.nl/rijksmus.html>

### Reddingmuseum Den Helder

<http://www.nl.net/~alreg/musinf/m1781hhm.html>

### Het Groninger Museum

<http://www.noord.bart.nl/~bfm/Groningermuseum/gronmus.html>

### VOC-schip Batavia in Lelystad

<http://mcs.nl/city/batavia.html>

### Het Centraal Museum in Utrecht

[http://dru.knoware.nl/kunst\\_cultuur/centraal\\_museum/index](http://dru.knoware.nl/kunst_cultuur/centraal_museum/index)

### Museon in Den Haag

<http://museon.museon.nl/>

### PTT Museum

<http://www.PTT-Telecom.nl/ptt-museum/>



## Musea buitenland

Tenslotte zitten we op het Net waar geografische afstand helemaal niks uit maakt. Musea in het buitenland zijn dan ook zó, met één klik te bezoeken. We blijven eerst even in Europa en gaan naar de Oosterburen. Veel van deze sites zijn Duitstalig, zoals het Schiller-Nationalmuseum in Marbach. Op deze site bevindt zich overigens ook het Deutsches Literaturarchiv en de Schillergesellschaft. Het Mercedes Benz Museum is wél in het Engels en afbeeldingen van auto's zijn er uitgebreid te bekijken. Ook is er informatie over de herkomst van de naam te vinden. Wist je dat de Mercedes zijn naam te danken heeft aan Emil Jellinek, die, toen hij een order plaatste voor 36 auto's, als voorwaarde stelde dat de auto's de naam van zijn dochter Mercedes Jellinek mee moesten krijgen? Het hele verhaal is te lezen op de Mercedes-site.

We 'reizen' wat verder naar het Zuiden, naar Israël, waar in Jerusalem het zeer uitgebreide Israël Museum is gevestigd. De site is op een aantal punten bijzonder. Er wordt informatie over de geheimzinnige Dode Zee-rollen gegeven en er zijn tekeningen van kinderen uit alle windstreken die Jerusalem zoals het in het jaar 3000 eruit zal zien hebben getekend. Zeker een site die de moeite waard is.

In virtueel Azië is er het National Palace Museum in Taiwan. De site is in het Taiwanees, maar gelukkig is er ook een Engelstalige optie. Op de site kun je kalligrafische werken en schilderijen bewonderen. Het Rekihaku in Japan is het Nationaal Museum Japanse Geschiedenis en ook deze site heeft, naast een Japanse versie ook een Engelstalige versie. Naast algemene informatie maakt een 'guided tour' deel uit van het virtuele museum. Wat Zuidelijker, in Canberra (Australië), kun je de database van de National Botanic Gardens doorzoeken op plantsoorten en kun je ook een foto van de bewuste plant opvragen. Een mooie service voor elke natuurliefhebber!

We besluiten onze virtuele dwaaltocht door de musea bij het Money Museum in de Verenigde Staten, waar je informatie vindt over de collectie van het museum en waar de Bebee Collection of Paper Money, die zo'n slordige 2 miljoen dollar waard is, tentoon wordt gesteld.

## Musea in het buitenland

### Schiller-Nationalmuseum/Deutsches Literaturarchiv (Duitsland)

<http://www.dla-marbach.de/dla-marbach.html>

### Mercedes Benz Museum (Duitsland)

[http://192.253.114.31/Stuttgart/Mercedes/Mercedes\\_contents.html](http://192.253.114.31/Stuttgart/Mercedes/Mercedes_contents.html)

### The Israel Museum (Israël)

<http://www.imj.org.il/>

### Australian National Botanic Gardens (Australië)

<http://165.187.10.12/anbg.html>

### The National Palace Museum (Taiwan)

<http://www.npm.gov.tw/english/>

### Rekihaku Museum (Japan)

<http://trisun.rekihaku.ac.jp/rekihaku/index.html>

### Money Museum (Verenigde Staten)

<http://www.money.org/moneymus.html>

## Dagtochten

De attractieparken en dagtochten waren niet zo sterk vertegenwoordigd op het Net als de musea. Het is ook veel leuker om fysiek in de achtbaan te zitten dan er alleen maar een plaatje van te zien op Internet. Toch is er één attractiepark dat veel moeite heeft gedaan voor z'n virtuele presentatie: de Efteling. Origineel is de naam die ze aan de virtuele rondrit hebben gegeven: de Webtelingse Weg. De site is nog in aanbouw, maar elke week zie je een nieuw 'pad' verschijnen op de Webtelingse Weg. Het Sprookjesbos is voor een groot gedeelte al 'gebouwd'. Van mij mag deze site wel een prijs voor originaliteit krijgen. Maar van



SVENSKA  
AKADEMIEN

\* The 1995 Nobel Prize for literature  
\* Press releases (in Swedish)

alreg nhn  
National Reddingmuseum  
'Dorus Rijkers',  
Den Helder

Mayan Folktales  
Mayan Folktales

These stories were told to Fernando Peñalosa by don Pedro Miguel Say, a famous Q'anjob'al storyteller from San Miguel Acatan, Huehuetenango, Guatemala, who now lives in Los Angeles, California, in the Koreatown area. Each month new folktales will be reprinted on the FolkArt & Craft Exchange. Permission to reproduce

## Adressen online!



De adressen die beschreven zijn vind je ook op de WEB-site van het Haarlems Uitgeef Bedrijf: <http://www.hub.nl/kiosk/cdi/cdi9678/links.html>. Op die manier hoeft je zelf niet de adressen in te tikken, maar kun je al kliksend naar de site van je keuze. Heb je ideeën voor een onderwerp voor de volgende uitgave van CD-i Magazine, stuur dan een e-mailtje naar de redactie: [cdi@hub.nl](mailto:cdi@hub.nl).

### Delft

<http://muresh.et.tudelft.nl/delta/redactie/Ger-Jan/delft/delft.htm>

### Nederlandse Spoorwegen - treinschema's

<http://mercurio.iet.unipi.it/ns/ns.html>

### Efteling (Kaatsheuvel)

<http://www.efteling.nl/efteling/homepage/index.html>

### Dolfinarium (Harderwijk)

<http://www.dolfinarium.nl/>

### VVV-Flevoland - kort vliegarrangement

<http://www.saturnus.nl/vvfi/arrange3.html>

### Omniversum Ruimtetheater (Den Haag)

<http://website.support.nl/muurkrant/omni.html>

even te kijken als je van plan bent om naar het Omniversum te gaan.

Voor diegenen die liever een dagtocht maken naar een stad zijn er genoeg steden online te bezoeken. Een goed voorbeeld daarvan is de Delft-site, die behoorlijk compleet is en die schijnbaar gemaakt is door een inwoner van Delft die zijn eigen stad hoog in het vaandel draagt.

Voor de luchtpiraten organiseert het VVV Flevoland vliegtochten over Flevoland. Er is één zin in hun presentatie die op mij een beetje vreemd overkomt: "De arrangementsprijs kan wijzigen ten gevolge van fluctuaties in de brandstofprijzen." Dames en heren, we zitten op Internet! Je kunt de aangegeven prijzen toch zelfs elke minuut veranderen?

En mocht je de trein nemen tijdens de dagtocht, dan is er in Italië (!) een onofficiële site waar je de treinschema's van de Nederlandse Spoorwegen kunt opvragen.

### Literatuur

Voor de warme zomeravonden doet een boek het vaak goed. Inmiddels zijn er complete boeken op Internet gepubliceerd. Voornamelijk zijn dat werken waarvan de copyrights vervallen zijn: na 50 jaar verlopen die namelijk. Deze complete online boeken dateren dan ook van 1946 en vroeger, zoals bijvoorbeeld de werken van William Shakespeare, Caroll Lewis, Jules Verne en Edgar Allan Poe. In het kader vind je een aantal adressen waar je boeken kunt vinden.

Naast complete werken zijn er bibliografische en biografische gegevens te vinden over een groot aantal schrijvers. De sites variëren behoorlijk in kwaliteit; hoogstaarschijnlijk is dit te wijten aan het feit dat het vaak fans van een bepaalde schrijver zijn, die informatie over hem of haar op het Net plaatsen. En niet iedereen heeft evenveel vrije tijd voor een omvangrijke taak als deze. Een aantal degelijke sites zijn die, die gewijd zijn aan Alice Walker, Charles Bukowski, Milan Kundera, Maya Angelou en Umberto Eco. Een heel bijzondere site, die ik toevallig tegen het lijf liep, is die waar volksverhalen uit de Maya-cultuur bijeengebracht zijn. De introductie vertelt ons dat deze verhalen door Pedro Miguel Say verteld werden aan Fernando Peñalosa. De vertaling is van Fernando Peñalosa.

Een wat minder 'ver van mijn bed'-show zijn de sites van de Koninklijke Bibliotheek en de faculteit Nederlandse Taal- en Letterkunde in Leiden, waar neerlandici hun hart kunnen ophalen. Vooral eerstgenoemde site is heel aardig; er wordt bijvoorbeeld ook informatie gege-



### Wonderland by Lewis Carroll



## Gold Club Pagina

Er staat ons deze zomer nog voldoende sportspektakel te wachten. Met de Nederlands Open Golf, voor tennissers de Nederlands Open, Wimbledon en de US Open en natuurlijk de Olympische Spelen, valt er nog veel moois te beleven. En op CD-i kunt u zelf volop meedoelen, want sport CD-i's blijven actueel!

# Sport op CD-i

**H**et sportseizoen is ook op CD-i in volle gang. Met International Tennis Open slaat u een balletje mee op de Grand Slam Toernooien, met Around Atlanta stookt u thuis het Olympische vuur flink op en golfliefhebbers kunnen hun favorieten proberen af te troeven met World Cup Golf, Palm Springs Open en Great British Golf.

### Golf

World Cup Golf is een strategisch spel met een natuurgetrouwe simulatie van de beroemde Hyatt Dorado Golf Club en vier andere toernooivarianten. De speler kan zelf de windsnelheid, de handicap en nog veel meer instellen. Bij de game Palm Springs Open kunnen 18 holes van dit Amerikaanse golffparadijs worden gespeeld. Ook hier zijn natuurlijk de snelheid, richting, effect, et cetera zelf te kiezen en krijg je commentaar van topverslaggevers. Great British Golf behandelt 500 jaar golfgeschiedenis, er kan worden gespeeld tegen legendarische golfers en er is een trivia quiz.

### Tennis

U kunt met International Tennis Open mee-spelen op het gravel van Roland Garos, het

gras van Wimbledon en het hardcourt van de US Open. Na een trainingspartijtje kunt u aantreden tegen de wereldtoppers of tegen een andere CD-i-golfer met de 2-player optie. Vanzelfsprekend worden de verrichtingen op de baan voorzien van commentaar van experts en kan na elke set worden geanalyseerd wat er goed of fout is gegaan. Op weg naar de nummer 1 positie!

### Olympische Spelen

Met Around Atlanta haalt u de Olympische stad van deze zomer naar de huiskamer. De CD-i staat boordevol informatie, foto's, adressen en telefoonnummers van winkels, hotels, restaurants, bars, clubs, eetgelegenheden, Olympische locaties en ga maar door. Deze informatie kan worden opgevraagd via een digitale kaart en een overzichtelijke database.

Daarnaast zijn op Around Atlanta bijna 50 full motion videofragmenten van de belangrijkste personen en plaatsen in Atlanta te bewonderen. Hordeloper Edwin Moses is uw persoonlijke reisleider door de Olympische stad.

Veel sportplezier deze zomer!

Palm Springs  
Open (f99,95)



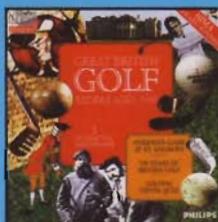
Word Cup Golf  
(f99,95)



International  
'Tennis Open  
(f129,95)



Great British  
Golf  
(f99,95)



Around Atlanta  
(f69,95)





ven over typografie, boekbanden en papierfabricage. En dan als uitsmijter: de site van de Swedish Academy, die de Nobelprijzen uitdeelt. Een overzicht van vroegere winnaars van de Nobelprijs voor de literatuur kun je daar naslaan.

## Literatuur

### Faculteit Nederlandse Taal- en Letterkunde (Leiden)

<http://www.let.leidenuniv.nl/www.let.data/Dutch/dutch.htm>

### Honderd hoogtepunten uit de Koninklijke Bibliotheek (Den Haag)

<http://www.konbib.nl/kb/100hoogte/hh-nl.html>

### The Swedish Academy, Nobel-prijzen

<http://logos.svenska.gu.se/academy.html>

### Volksverhalen uit de Maya-cultuur

<http://www.folkart.com/~latitude/folktale/folktale.htm>

### Milan Kundera

<http://www.du.edu:80/~staylor/kundera.html>

### Complete Werken van Edgar Allan Poe

<http://www.cstone.net/~wmm/VIRGINIA/people/Poe/index.html>

### Alice Walker

[http://thunder.ocis.temple.edu/~ajokinen/alicew\\_.html/](http://thunder.ocis.temple.edu/~ajokinen/alicew_.html/)

### Maya Angelou

<http://web.msu.edu/lecture/angelou.html>

### Charles Bukowski

<http://www.empirenet.com/~rdaeley/authors/bukowski.html>

### Alice's Adventures in Wonderland (Lewis Carroll)

<http://www.literature.org/Works/Lewis-Carroll/alice-in-wonderland/>

### Jules Verne - Around the World in Eighty Days

<http://www.literature.org/Works/Jules-Verne/eighty/>

### Philadelphia Dickens Fellowship

<http://www.sas.upenn.edu/~varese/menu.htm>

### Umberto Eco

<http://www4.ncsu.edu/ees/users/m/mcmesser/www/eco.html>

## Vlaamse sites

In In Vlaanderen is er nog geen CDi Internet-pakket te koop, maar we geven wel alvast een voorproefje van een aantal sites uit het Vlaamse land.

### Digitale Metropool Antwerpen

<http://www.dma.be/tindex.htm>

### Brugge

<http://www.brugge.be/brugge/hmn.htm>

### Bilzen

<http://www.luc.ac.be/~fdaerden/Bilzen/>

### Brussel

<http://www.interpac.be/G7/brussels/brussels.html>

### Atomium in Brussel

<http://www.belganet.be/~belganet/belgium/brussels/atomium.htm>

### Belgische bieren

<http://www.belganet.be/~belganet/belgium/beer/beer.htm>

### Zoo in Antwerpen

<http://www.ufsia.ac.be/antwerp/zoo.html>

### Cultuuragenda Blaazuit

<http://www.online.be/blaazuit/agenda.html>

### De Belgische Spoorwegen (onofficieel)

<http://alt-www.ula.ac.be/u/nicolai/rrbelgium.html>

## Vlaamse sites

Op dit moment is het CDi Internet-pakket nog niet in België verkrijgbaar, maar uiteraard zijn er wel al Vlaamse sites. Net als in Nederland zijn er in België een heleboel online steden en dorpen, zoals Brussel, Brugge, Antwerpen en Bilzen. Naast de algemene site over Brussel (met informatie over musea, shows en hotels) is ook het Atomium te bezichtigen. In de tentoonstelling onder de naam 'The Atomium Blows Bubbles' worden stripboeken en het Atomium met elkaar in verband gebracht. Het Atomium is namelijk in diverse strips als achtergrond-setting gebruikt en daarvan is een overzicht samengesteld. Antwerpen heeft, naast de Digitale Metropool Antwerpen, een aparte site voor de Antwerpse Zoo. Afbeeldingen van dieren bekijken kun je er niet, wel is er een evenementenkalender op de site. Een algemeen overzicht van evenementen per regio en dag wordt overigens aangeboden in de cultuuragenda van Blaazuit.

Heb je van al dat surfen dorst gekregen, dan kun je terecht op de site van de Belgische bieren. Proost!

# CD-i PROF

Het bedrijfsleven maakt steeds meer gebruik van CD-i. Dit medium leent zich daar uitstekend voor. De professionele toepassingen zijn zeer divers in allerlei verschillende branches. Maandelijks berichten wij in deze rubriek over de nieuwste professionele toepassingen.

Rob Smit

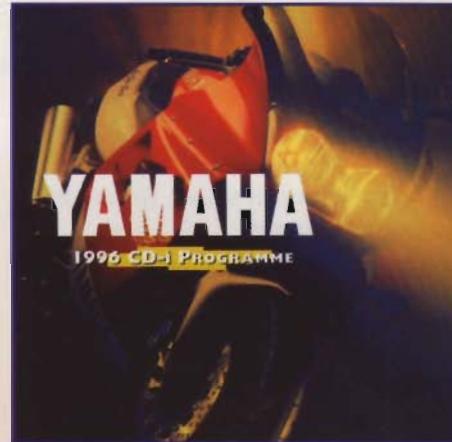
## Yamaha catalogus 1996

Iedereen die wel eens op een motor heeft gereden kan het beamen: motorrijden is iets sensationeels. De pure kracht die je tot je beschikking hebt, de snelheid waarmee de weg onder je door glijdt, het lawaai van de motor, de wendbaarheid en bovenal het enorme gevoel van vrijheid geven je een kick. Op automobilisten kijkt een motorrijder letterlijk en figuurlijk neer; dat zijn behoudende types die als ze hun huis verlaten weer een ander huis betreden, een huis op wielen. Ze voelen niet de wind langs hun gezicht en moeten de fysieke wisselwerking tussen mens en machine missen. Wie echter op een motor zit IS snelheid, IS kracht, IS machine.

### Sensatie

Maar hoe breng je die sensatie over door middel van een productcatalogus? Dat is het grote probleem waar fabrikanten van motorfietsen jaarlijks mee geconfronteerd worden. Kàn een plaatje in een gedrukte catalogus die

sensatie eigenlijk wel overbrengen? Yamaha, de Japanse megacorporatie die behalve motorfietsen ook muziekinstrumenten maakt, had daar zo zijn twijfels bij. Enkele jaren geleden is men dan ook met een experiment begonnen: de catalogus werd behalve in gedrukte vorm ook als CD-i uitgegeven. Die eerste interactieve versie was nog timide - niet veel meer dan een plaatjesboek waarvan je de afbeeldingen op TV kon bekijken en de pagina's kon omslaan met behulp van een afstandsbediening. Ieder nieuw jaar liet echter beter benutte mogelijkheden zien, en de catalogus van 1996 mag gerust als de bekroning van de reeks beschouwd worden. Voor het eerst zijn Yamaha en interactief producent Creative Media uit Rotterdam erin geslaagd de CD-i zo aantrekkelijk te maken dat de grens tussen zakelijk product en consumentenproduct niet meer scherp te trekken valt.



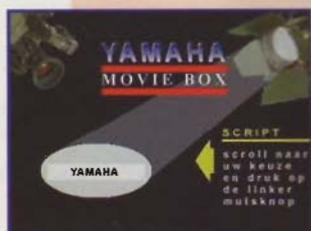
Productcatalogus, bedrijfsprofiel, videoclip, miniatuur-spelfilm - de interactieve Yamaha catalogus van 1996 is het allemaal.

### Van Scooters tot Fun Bikes

Het programma is opgebouwd uit vier onderdelen: *Nieuwe Modellen*, *Line-up*, *Yamaha Store* en *Movie Box*. Het eerste deel biedt een overzicht van de nieuwe modellen die in Nederland verkrijgbaar zijn. Ieder model wordt getoond door middel van een videofilmpje waarin de betreffende motorfiets mooi uitgelicht op een langzaam ronddraaiende schijf staat; op die manier kun je hem van alle kanten bewonderen. Uitgekiende achtergrondmuziek voegt er een extra dimensie aan toe. Na afloop van het filmpje kom je terecht in een keuzemenu waar je meer te weten kunt komen over enkele ontwerpdetails, de techniek die aan de verschillende modellen ten grondslag ligt, de beschikbare kleuren en de extra's, zoals helmen. Die extra's worden gepresenteerd als een diavoorstelling waarvan de afbeeldingen langzaam in elkaar overvloeien.

De *Line-up* biedt een overzicht van alle leverbare modellen. Deze zijn onderverdeeld in de categorieën *Sport & Touring*, *Boulevard*, *Supersport*, *Adventure*, *New Sport*, *Competition*, *Fun Bikes* en *Scooter*.

In de *Yamaha Store* kun je terecht voor toebehoren als helmen, kleding, accessoires en verzorgingsproducten van S-100, Castrol en Mobil.



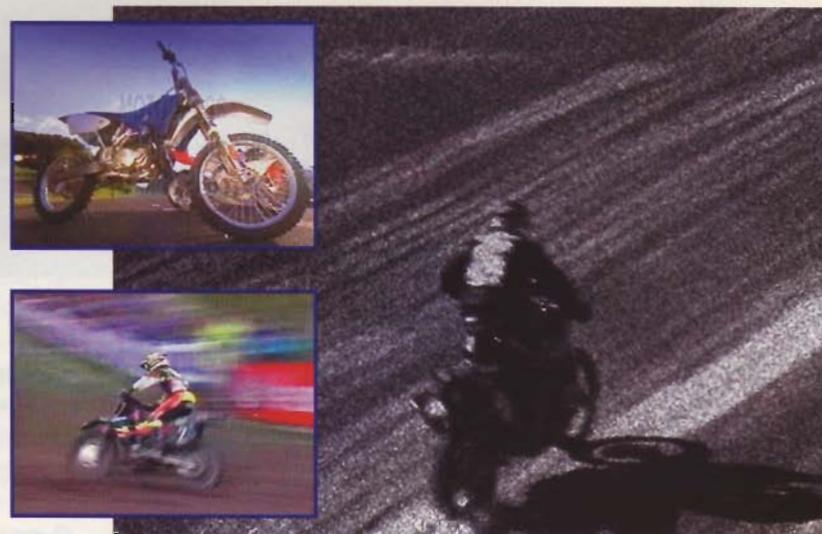
De Movie Box is waar het echt leuk wordt, want hier zijn de videofilmpjes bij elkaar geplaatst waarin je de motoren op allerlei manieren in actie kunt zien. In die filmpjes komen de belangrijkste activiteiten en producten van Yamaha op spectaculaire wijze in beeld: Yamaha als bedrijf, de research naar betere, snellere maar tegelijkertijd veiligere motorfietsen, Yamaha's motor racing en motorcross activiteiten, de deelname aan de Parijs-Dakar uitputtingsslag en de opvallendste motor- en scootermodellen. Vooral het motorcrossfilmpje is verbazend, zulke ongelooflijke stunts heb ik motorrijders nog nooit zien uitvoeren.

### **"Snel en opwindend"**

De filmpjes zijn opgezet als videoclips en gaan vergezeld van uitstekende muziek uit de 'stevige' hoek. (Eigenlijk zijn het omgekeerde video-clips omdat de muziek hier natuurlijk bij de beelden gezocht is in plaats van andersom). De editing van die clips is door Creative Media zelf gedaan. Directeur Herman van Oldenmark vertelt hierover: "Van de meeste filmpjes hebben we min of meer ruw materiaal van Yamaha aangeleverd gekregen, waarna we dat zelf tot clips gemonteerd hebben. Daarbij was het belangrijk dat het eindresultaat snel en opwindend zou zijn, en ik denk dat die opzet wel gelukt is."

### **Zinvolle interactiviteit**

Los van de aantrekkelijk gepresenteerde inhoud valt de Yamaha catalogus van dit jaar nog door iets anders op: de waldoordachte interactieve vormgeving. Een van de moeilijkste dingen waar een producent van CD-i's, CD-ROMs of Internet-toepassingen mee geconfronteerd wordt is hoe de inhoud op een zinvolle manier interactief gemaakt kan worden. Als interactiviteit geen extra dimensie aan de inhoud toevoegt zijn de betrokken partijen immers beter af (en goedkoper uit) met een gedrukte brochure of catalogus! Wat je nog maar al te vaak ziet is dat interactiviteit gelijkgesteld wordt met 'zoveel mogelijk klikken' of 'zoveel mogelijk niveaus die diepte in'. De Yamaha catalogus is echter een schoolvoorbeeld van goede interactiviteit. Je verliest nooit uit het oog waar je in het programma zit omdat de totale opbouw van het programma altijd in beeld blijft. Van Oldenmark: "Daar zit ook heel wat denkwerk in. Geloof het of niet, de interactieve structuren die het gemakke-



lijkst zijn te gebruiken zijn het minst gemakkelijk te maken. In ieder geval was onze opzet dat de gebruiker nooit meer dan twee stappen hoeft te zetten om weer terug bij het startmenu te komen."

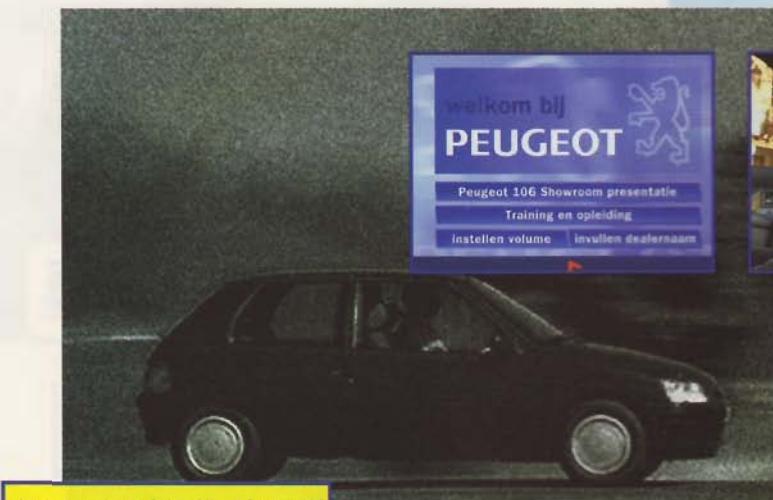
### **Zoveel landen, zoveel smaken**

De catalogus wordt uitgegeven in zeven landen/taalgebieden. Omdat de modellen, kleuren en accessoires per land verschillen worden de relevante onderdelen ook per land aangepast. Het basisgedeelte van het programma blijft echter ongewijzigd. De CD-i maakt deel uit van een informatiezuil die staat opgesteld bij de Yamaha dealers en die zowel door de verkopers als door de potentiële kopers kan worden geraadpleegd. Het interactieve aspect van de catalogus blijkt uitstekend te bevalen, wat moge blijken uit het feit dat er volgend jaar voor het eerst ook een CD-ROM versie van zal verschijnen.

Creative Media, Rotterdam.  
Tel. 010-4562899.



# **Bedrijf op Schijf**



ter gelegenheid van de introductie van de nieuwe Peugeot 106. Drie CD-i's?? Is één CD-i tegenwoordig niet meer voldoende om de introductie van een nieuw model auto te ondersteunen?

### Een een-twee-drietje

"Nee," antwoordt Esmeralde Willemse van Harlon Communicatie, het bureau dat de drie CD-i's voor Renault geproduceerd heeft, "want de CD-i's maken deel uit van een gefaseerde aanpak. Allereerst is er een disc geproduceerd om dealers enthousiast te maken voor het project. Met 'het project' bedoel ik de aanschaf door de dealer van een informatiezuil met CD-i-speler, televisie en CD-i met showroompresentatie. Weliswaar betekent dat een investering, maar Peugeot is ervan overtuigd dat de dealer dankzij die zuil meer zal verkopen. Besluit de dealer zo'n zuil aan te schaffen dan moet hij natuurlijk over de showroompresentatie beschikken, en dat is de tweede CD-i. Behalve een gedeelte voor de consument bevat die disc ook een onderdeel om de dealers te trainen. Tot slot is er dan nog de zogenaamde klantendisc die dealers mee kunnen geven aan bezoekers van de showroom; deze bevat alleen informatie over de GTi uitvoering. Omdat natuurlijk niet iedere klant over een CD-i-speler beschikt bevat de disc ook nog een gewoon CD-audio gedeelte. Hierop staat modern getinte Franse muziek van een nieuwe generatie Franse artiesten, gepresenteerd onder de noemer *Talenten '96*."

Nu is zo'n gefaseerde aanpak natuurlijk wel mooi, maar werkt het ook? Volgens



Willemse hebben de dealers zeer enthousiast geraageerd: "Op dit moment draait het programma al bij meer dan 120 dealers, in een aantal Grandoradoparken, op Schiphol Plaza en in Hoog Catharijne."

### Accessoires

Zoals van een product van Harlon Communicatie verwacht mag worden zit het programma goed in elkaar. Het is de showroompresentatie die de meest uitgebreide informatie bevat: naast het instructiegedeelte voor de dealer, het schitterende reclamespotje plus een overzicht van de verschillende 106-modellen met hun varianten. Nadat je één van de modellen gekozen heb krijg je eerst een filmpje te zien van de betreffende Peugeot in actie. Daarna kun je de wagen op je gemak naar eigen smaak samenstellen, waarbij je kunt kiezen uit verschillende motoren, kleuren van de lak, soorten bekleding van de banken en accessoires als airbag, hoofdsteunen en stuurbekrachtiging. Steeds als je een keuze gemaakt hebt laat het programma het resultaat zien, inclusief de consequenties voor de prijs. Na je laatste keuze kun je de door jou gewenste auto in volle glorie bewonderen terwijl het programma alle eigenschappen nog eens opsomt.

Harlon Communicatie, Utrecht. Tel. 030-252.10.00

### PraxiColour Interactive Colour Training

De kapper wordt naast dienstverlener steeds meer verkoper en kapsalons worden een steeds belangrijker verkoopkanaal voor haarverzorgingsproducten. L'Oréal, een van de grootste producenten van cosmetische- en kappersproducten ter wereld, is er dan ook heel wat aan gelegen haar dealers een goede verkoopondersteuning te geven. Sinds kort speelt het CD-i programma



PraxiColour Interactive Colour Training daarbij een belangrijke rol. "Met dit programma kan de kapper zijn klanten adviseren door te illustreren," zegt Rob Derkens, manager business support van L'Oréal, "en we hopen hiermee de omzet van onze afnemers - en daarmee die van ons - een aanzienlijke stimulans te geven. Maar in de eerste plaats willen we onze naam als marktleider waarborgen, ook voor wat betreft dealerondersteuning."

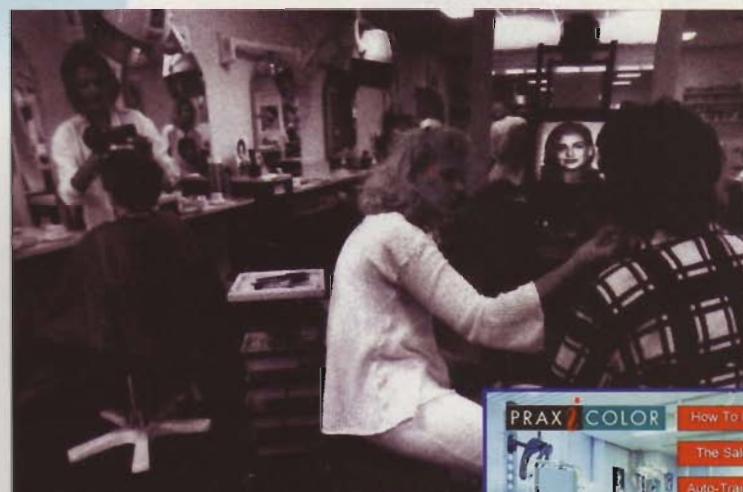
De CD-i biedt de kapper de mogelijkheid de effecten van een wijziging van de haarkleur al van te voren voor zijn klanten aanschouwelijk te maken. Tegelijkertijd kan de kapper het programma gebruiken om 'droog te oefenen', want er komt heel wat bij kijken om een natuurlijk ogende haarkleurverandering te realiseren. Er zijn vier onderdelen: haarkleurproducten, omvormingsproducten, verzorgingsproducten en een fotoarchief met verschillende kapsels.

## Haarlijn advies

Om tot een goed advies te komen voert de kapper samen met zijn klant een aantal relevante gegevens in en dit gebeurt via een vraag- en antwoordspel met het programma. Bij het kiezen van de juiste haarkleur bijvoorbeeld vraagt het programma om gegevens over de huidige haarkleur, de haardikte en het grijsperscentage. Na het invoeren van deze gegevens toont het programma een kapsel waarmee de klant kan experimenteren. Een keuze voor een kleur of een product is zo altijd afgestemd op de mogelijkheden van het haartype. Behalve het productadvies aan de klant geeft het programma een bijbehorend toepassingsadvies (mengverhouding, inwerkertijd) aan de kapper.

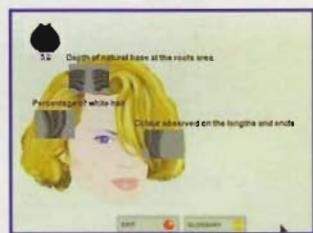
Maar waarom koos L'Oréal nu voor CD-i als instruktiediemium?

Derkens: "Eerdere ervaringen met op PC gebaseerde systemen waren geen onverdeeld succes. De meeste kapsels zijn niet geautomatiseerd, en de kappers die dat wel zijn gebruiken de PC vooral als geautomatiseerde kassa aan de balie. In zo'n situatie is het natuurlijk onmogelijk de PC tegelijkertijd voor instruktiedoeleinden te gebruiken. Daar komt nog bij dat onze doelgroep over het algemeen slecht bekend is met computers. Wat we dus nodig hadden was een eenvoudig, laagdrempelig systeem, en zo komt het dat onze interactieve training uiteindelijk in een CD-i-jasje verschenen is. Een goede keuze, want toen we onze accountmanagers op pad stuurden met een demonstratieversie van het programma hadden ze zoveel succes dat we na drie weken al honderd systemen geïnstalleerd hadden. We verwachten dan ook om binnen een paar maanden bij vijfhonderd kapperszaken met het systeem aanwezig te zijn."



## Haarscheurtjes

Het programma is door L'Oréal in eigen beheer gemaakt, en wat duidelijk blijkt is dat men moeite gehad heeft met het interactieve ontwerp. Er zitten zoveel lagen en zijtakken in het programma dat je al na vijf minuten kwijt bent waar je je bevindt en met welk onderdeel je ook al weer bezig was. Om terug te keren naar een vorig niveau worden de knoppen *Previous*, *Exit* en *Menu* op min of meer willekeurige wijze gebruikt, wat erg verwarrend is. Verschillende onderdelen van het programma beginnen op vrijwel identieke wijze - ook niet bepaald bevordelijker voor een goede oriëntatie. Tot slot zijn de illustraties en teksten zo klein dat ik me afvraag of ze bruikbaar zijn in een praktisch situatie, zeker omdat men lettertypes gebruikt die slecht leesbaar zijn op het lage-resolutiebeeldscherm van de televisie.



## Verwachtingen

Of ook de doelgroep zich aan deze zaken stoort weet ik niet. Omdat de kapper al bekend is met de materie weet hij natuurlijk al in grote lijnen wat hij kan verwachten, waardoor de onduidelijke structuur waarschijnlijk wat minder zal opvallen. Of dat ook geldt voor de klanten die het programma moeten gebruiken betwijfel ik.



# Bedrijf op Schijf



## De CD-i-speler van ...

In deze nieuwe rubriek vragen wij maandelijks een persoon, bekend of minder bekend, naar zijn of haar mening over CD-i. Dit keer spreken we iemand die achter de TV-schermen werkt.

# Annemieke Pesch

**Annemieke Pesch is vormgeefster van beroep en heeft ruim vijf jaar ervaring met CD-i. Naast veel professionele CD-i's heeft ze onder andere drie Monty Python CD-i's en de World Press Photo interactieve Photo CD's in een fraai en functioneel jasje gestoken. We spraken haar op haar werk, in het kantoor van Image & Imagination, hartje Amsterdam.**

**CD-i Magazine: Waar ben je mee bezig op dit moment? Een nieuwe CD-i?**

Annemieke: We hebben hier net een CD-i over brandpreventie afgerond. Een leuke interactieve schijf die mensen binnen vijf minuten de belangrijkste fabeltjes over een brand uit het hoofd praat. Op dit moment ben ik toevallig bezig met een CD-ROM voor het Amsterdams Historisch Museum.

**Wat vind je van CD-i als medium?**

Ik ben zelf niet zo technisch met snoeren en zo. Ik vind het een heel goed medium, je zet de TV aan, drukt op play, klaar. En met name voor professionele toepassingen is het ideaal. Zoals we dat hier zeggen: 'hufferproof'. Met CD-i kom je als maker niet voor verrassingen te staan en dat kan je niet zeggen van computers met CD-ROM-toepassingen.

**Hoe ben je voor het eerst in aanraking gekomen met CD-i?**

Na de kunstacademie in Maastricht heb ik een aantal vervolgcursussen gevolgd. In die cursussen kwam CD-i ter sprake, maar pas tijdens een stage kreeg ik voor het eerst de kans om voor CD-i iets te ontwerpen. Dat waren meteen acht discs voor de Wereldtentoonstelling in Sevilla. Dat was alweer in, even denken, begin 1992. Daarna heb ik een hoop verschillende kleine en grote CD-i's helpen maken.

**Is het vormgeven van een CD-i iets apart?**  
Vormgeven van interactieve media zoals CD-i maar ook CD-ROM en Internet-pagina's beschouw ik als een vorm van industrieel ontwerp. Zo'n brandpreventie CD-i moet bijvoorbeeld voor iedereen begrijpelijk zijn. Dus heb ik daar gekozen voor een eenvoudig maar functioneel ontwerp. Maar hoe

simpel een programma er ook uitziet, het moet altijd spannend zijn. Aan knoppen heb ik een hekel, die gebruik ik alleen als het niet anders kan.

**Noem eens een titel die je niet mooi vindt.**  
Nou, dat doe ik maar niet. Dan krijg ik ruzie met mijn collega's hier in Nederland. Er zijn van die CD-i's met menu-schermen met tientallen knoppen met teksten. Dan zinkt de moed me meteen in de schoenen. Ik hou meer van een ontdekkingsreis; een CD-i moet spannend zijn, moet *jou* meevoeren in plaats van dat *jij* de hele tijd naar een woud van menu-keuzen zit te staren.

**En welke zijn mooi?**

Ik hou het meest van informatieve titels of culturele. Wat spelletjes betreft, *The 7th Guest* is zonder meer prachtig, *Burn:Cycle* is spannend en de interactiviteit van bijvoorbeeld *Mad Dog McCree* is prima: lekker simpel schieten. Maar laat ik eerlijk zijn, ik ken niet alle spellen.

**Welke CD-i zou jij graag maken?**

Voor mezelf bedoel je? Ja, ik hoop nog een keer een CD-i te maken voor Greenpeace of een goed doel. Een spannend spel of interactieve documentaire, zoiets. Of een interactieve tocht door Amsterdam aan de hand van oude foto's. Ach, er zijn ideeën te over.



THE BEST OF

# STING

*Englishman In New York*

*Fragile*

*It's Probably Me*

*If You Love Somebody Set Them Free*

*Russians*

*Fields Of Gold*

*Bring On The Night*

*Fortress Around Your Heart*

*We'll Be Together*

*Demolition Man*

*Why Should I Cry For You?*

*They Dance Alone*

*If I Ever Lose My Faith In You*

*All This Time*

*Be Still My Beating Heart*

*This Cowboy Song*

*When We Dance*

FIELDS OF GOLD

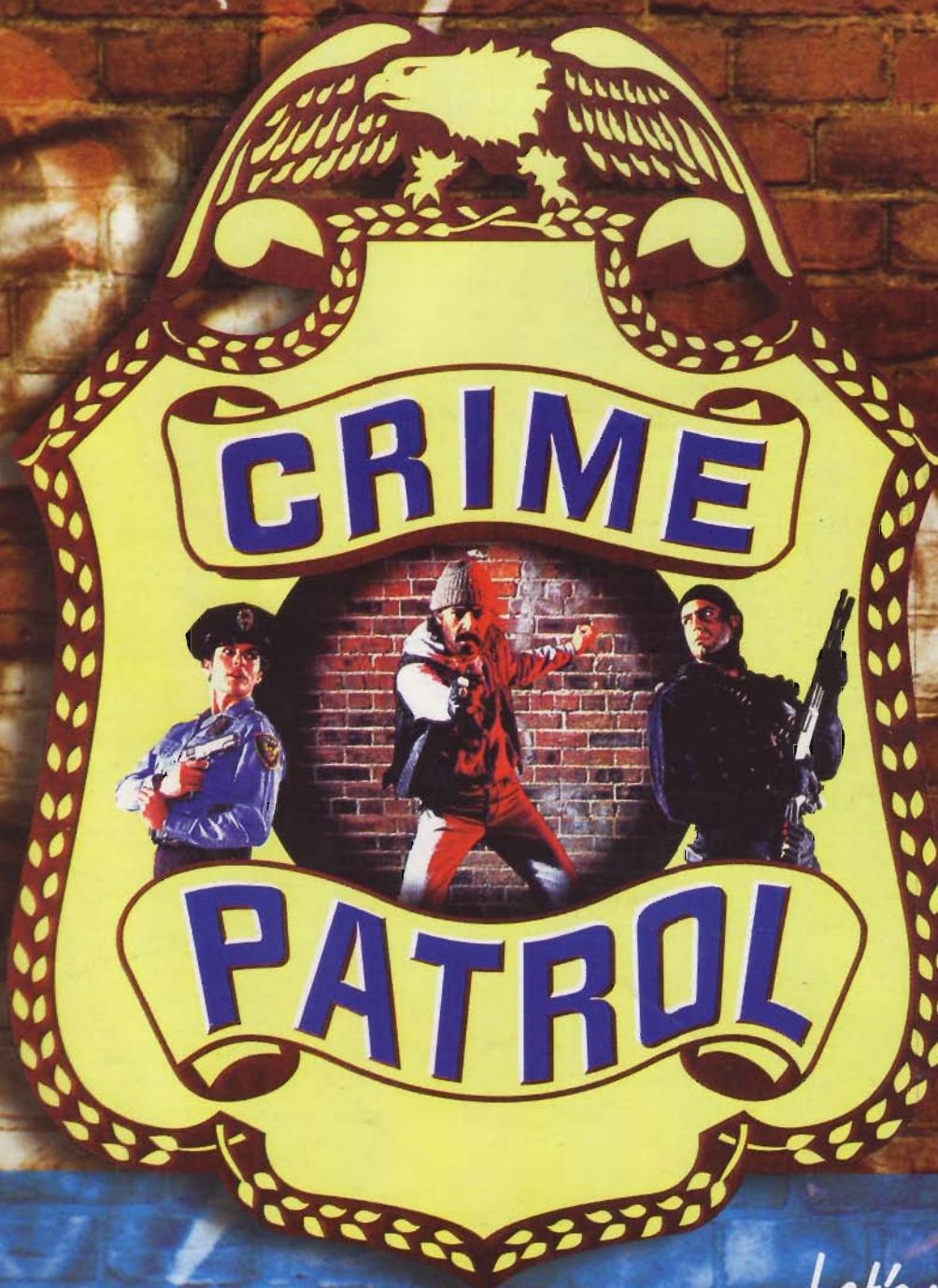


Hoewel STING altijd bekend zal blijven als de ex-frontman van The Police, is het solowerk van de Britse gentleman inmiddels net zo indrukwekkend. Op de Video CD FIELDS OF GOLD laat de popmuzikant, acteur en activist horen én zien dat hij tot de allergrootsten van de muziekscene behoort.

De indrukwekkende songs en meesterlijke videoclips vormen een knappe mengeling van muzikaal gevoel en de van hem bekende betrokkenheid met gebeurtenissen in de wereld. Gordon Sumner alias STING levert met FIELDS OF GOLD een muziekdocument af dat geen enkele fan mag missen.

**PolyGram Video**

# VOOR LIEFHEBBERS VAN SHOOT-'M-UP GAMES!



Je bent net nieuw bij het politiecorps en krijgt het meteen zwaar te verduren. Het wemelt namelijk van de bad guys en het is aan jou om met je Peacekeeper de stad te zuiveren. Je begint als Rookie, maar je kunt jezelf knallend promoveren door alle criminelen uit te schakelen. Maar pas op de gijzelaars en je collega's!

Crime Patrol is een full motion video game met 4 spelniveau's (Rookie, Undercover, Swat Team en Delta Force Team) en om het volgende level te bereiken moeten steeds drie missies worden voltooid. Er zijn drie moeilijkheidsgraden (easy, medium en hard) en alleen met perfecte timing en razendsnelle reacties blijf je in leven.

Tijdelijk bij aankoop van Crime Patrol 50 gulden korting op de Peacekeeper Gun (zolang de voorraad strekt).

*Let's make things better.*



**PHILIPS**